NINTENDO Wii • NINTENDO DS • Wii/DSi WARE • RETRO

06/10 • AUSGABE 158 • € 3,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

TIPPS & TRICKS FÜR EURE TOP-SPIELE

Pokémon Gold/Silber
Wario Ware D.I.Y.
Naruto Shippuden 3

DEUTSCHLANDS ERSTER TEST! WERTUNG: 96%

SUPER MARIO GALAXY 2

Absolut galaktisch: Das Jump & Run des Jahres auf 10 Seiten!

BRANDAKTUELLE Wii-HITS IM TEST

Prince of Persia Die Vergessene Zeit
FIFA WM 2010 Südafrika
No More Heroes 2

POKÉMON BLACK & WHITE

Enthüllt: Das nächste DS-Spiel der Nintendo-Erfolgsreihe!

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

Dein Anime-Magazin aus der TV-Werbung

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 14 Tage Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialem Extra

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Super Mario Galaxy 2 – wir haben es getestet! Auf den letzten Drücker bot sich uns die Möglichkeit, den zum Auftakt der Fußball-WM erscheinenden Wii-Kracher jetzt schon ausführlich zu testen. Auf prallen 10 Seiten verraten wir euch, warum **Galaxy 2** sogar noch besser als der Vorgänger ist und wie sich die Neuerungen (etwa die vereinfachte Oberwelt oder Marios sowie Yoshis neue Fähigkeiten) auf das Spielerlebnis auswirken. Ab Seite 14 nehmen wir das Wii-Highlight des Jahres unter die Lupe!

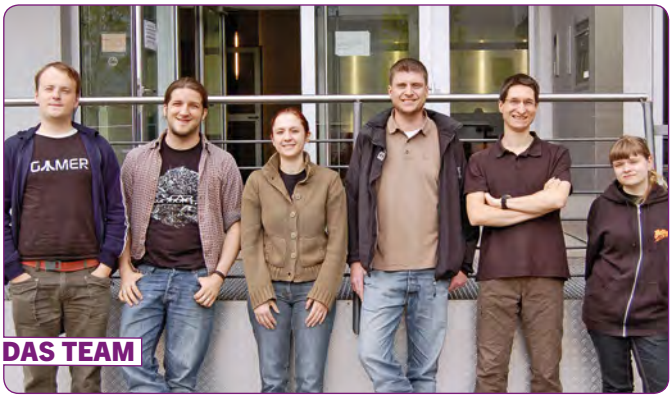
Bis Nintendo den DS-Nachfolger 3DS und das Wii-**Zelda** auf der diesjährigen Branchenmesse E3 Mitte Juni der Weltöffentlichkeit präsentiert, müssen wir uns noch etwas gedulden. Aber es gibt ja auch die Drittthersteller, die in diesem Monat mit aktuellen Neuerscheinungen wie **Prince of Persia: Die Vergessene Zeit**, **FIFA Fußball-WM Südafrika 2010** und **No More Heroes 2** von sich reden machen. Im Testteil der aktuellen Ausgabe haben wir uns diese sowie weitere spannende Wii- und DS-Games für euch vorgeknöpft!

Aus dem **Pokémon**-Universum gibt's schon wieder brandheiße Neuigkeiten zu verkünden: **Black & White** wird nach den erst kürzlich hierzulande erschienenen **Gold/Silber** das nächste große DS-Spiel mit Nintendos Sammelmonstern. Alle bislang bekannten Fakten und Bilder zu **Pokémon Black & White** findet ihr in unserer Vorschau; obendrauf gibt's die volle Packung Profitipps zu **Gold/Silber**.

Abschließend ein kleiner Hinweis auf unseren Internetauftritt unter www.videogameszone.de: Dort halten wir euch auch in diesem Jahr während der E3 mit unserer Live-Berichterstattung über Hard- und Software von Nintendo sowie über die kommenden Hits für andere Spielkonsolen auf dem Laufenden. Ob on- oder offline – mit N-ZONE seid ihr immer top informiert!

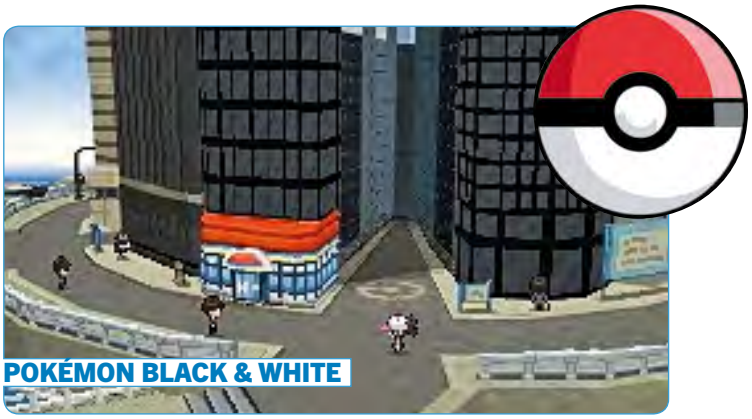
Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team



DAS TEAM

SUPER MARIO GALAXY 2


POKÉMON BLACK & WHITE

ZAHLEN & FAKTEN

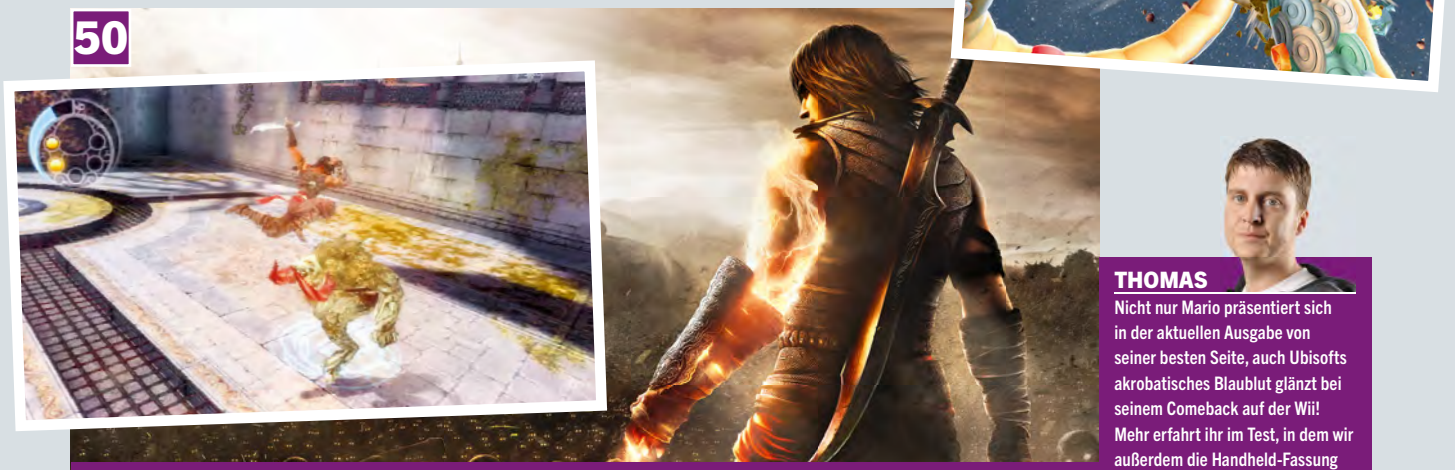
Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- **Der Test, den jeder machen wollte:** ***Nicht schwer zu erraten: Super Mario Galaxy 2 war in diesem Monat mit Abstand der begehrteste Test! Mario-Maniac Christoph bekam den Zuschlag – und damit auch eine Menge Arbeit in nur kurzer Zeit. Doch das Ergebnis kann sich sehen lassen!***
- **Durchschnittliche Anzahl an Kollegen, die Christoph während des Mario-Tests beim Spielen zusahen:** *6*
- **Durchschnittliche Anzahl an Power-Sternen, die wir uns in Galaxy 2 pro Spielstunde schnappten:** *6*
- **Durchschnittliche Anzahl an Versuchen, die wir fürs Aufsammeln eines Power-Sterns benötigten:** *3*
- **So oft setzten wir den Kosmo-Assistenten ein:** *0 – wir sind schließlich richtige Gamer und keine Luschen!*
- **Anzahl der Minispiele, die Christoph in WarioWare: Do It Yourself erstellte:** *7*
- **Benötigte Zeit pro Spiel:** *25 Minuten*
- **Anzahl der Kollegen, die er damit beeindruckte:** *0*

CHRISTOPH

Wow! **Super Mario Galaxy 2** ist da ... und es ist heiß! Im zehnseitigen Test in dieser N-ZONE sagen wir euch, welche Spiel-Elemente am besten funktionieren, was es alles an Fähigkeiten und neuen Verwandlungen gibt und wie die Weltkarte aufgebaut ist. Kommt hier das beste Wii-Spiel aller Zeiten?

TEST | SUPER MARIO GALAXY 2



THOMAS

Nicht nur Mario präsentiert sich in der aktuellen Ausgabe von seiner besten Seite, auch Ubisofts akrobatisches Blaublut glänzt bei seinem Comeback auf der Wii! Mehr erfahrt ihr im Test, in dem wir außerdem die Handheld-Fassung des neuen **Prince of Persia** unter die Lupe genommen haben.

TEST | PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT

START

Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Magazin	06
Most Wanted	12

Wii

Conduit 2	24
Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms	30
Enclave	26
Games Island	31
Gormiti: Die Herrscher der Natur!	28

DS

Dragon Quest IX	36
Jam – Hit the Music	38
Pokémon Black & White	32

TEST

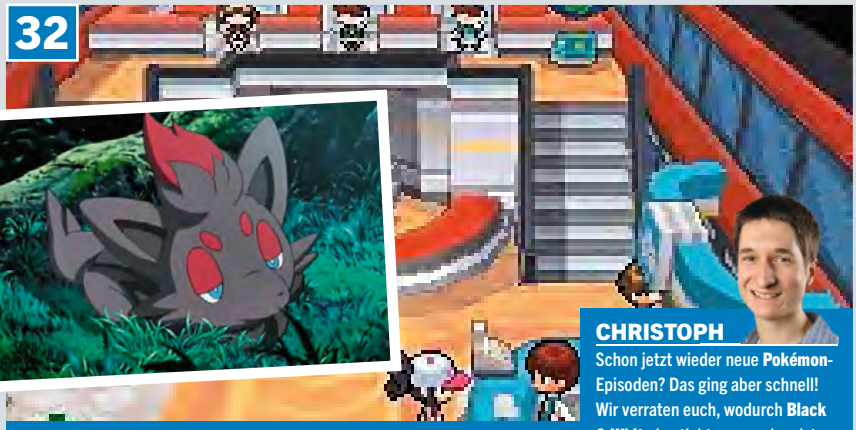
Charts	64
Das Team	41
Kalender	44
Meinungsmache	42
Release-Termine	43
So testen wir	40
Top-Spiele	62

Wii

Chronos Twins DX (WiiWare)	67
Fußball Fan Party	58
Indiana Jones: Greatest Adventures (WiiWare)	67
Iron Man 2	60
K11: Kommissare im Einsatz	58
Mega Man 4 (WiiWare)	66
No More Heroes 2: Desperate Struggle	46
Prince of Persia: Die Vergessene Zeit	50
Sam & Max: Season 2	56
Super Mario Galaxy 2	14
Super Mario Kart (WiiWare)	66
The King of Fighters 95 (WiiWare)	67

DS

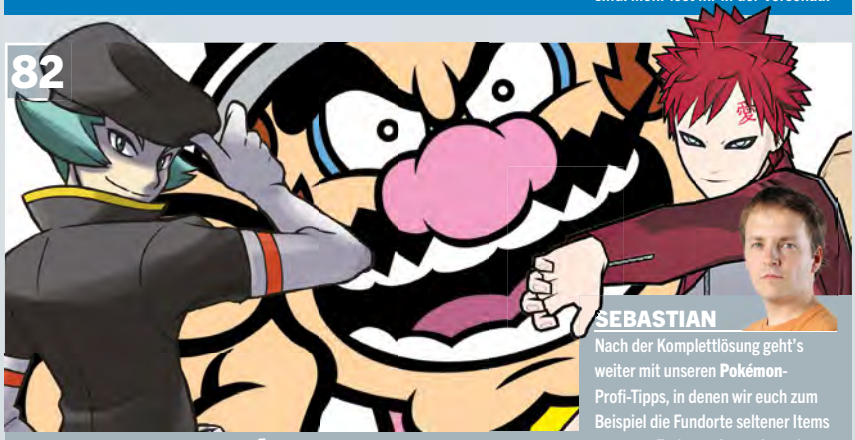
Earthworm Jim (DSiWare)	69
Flashlight (DSiWare)	69
Game & Watch (DSiWare)	68
Iron Man 2	60
Mr. Driller: Drill Till You Drop (DSiWare)	69
Prince of Persia: Die Vergessene Zeit	53
Sports Island	61
The Price is Right (DSiWare)	69



32

VORSCHAU | POKÉMON BLACK & WHITE

CHRISTOPH
Schon jetzt wieder neue **Pokémon**-Episoden? Das ging aber schnell! Wir verraten euch, wodurch **Black & White** besticht, was anders ist als bei den bisherigen Versionen und welche Monster schon bekannt sind. Mehr lest ihr in der Vorschau.



82

TIPPS | POKÉMON GOLD/ SILBER, WARIO WARE D.I.Y., NARUTO SHIPPUDEN 3 ...

SEBASTIAN
Nach der Komplettlösung geht's weiter mit unseren **Pokémon**-Profi-Tipps, in denen wir euch zum Beispiel die Fundorte seltener Items verraten. Zudem zeigen wir euch, wie ihr mit **Wario Ware D.I.Y.** eigene Spiele baut und was ihr in **Red Steel 2** und dem neuen **Naruto Shippuden** freischalten könnt!

ONLINE

DSi-Kanäle	68
VideoGamesZone	70
Wii-Kanäle	66

SERVICE

Spielerforum	90
Tipps & Tricks:	
Cars: Race-O-Rama	80
Naruto Shippuden: Clash of a Ninja Revolution 3	81
Pokémon Gold/Silber	82
Red Steel 2	80
Sonic Classics Collection	80
Wario Ware D.I.Y.	88

RETRO

Do it Yourself!	76
Entwicklungsstopp!	78
Retro-Startseite	72
Zelda-Unterschiede	74

MEINUNGEN

Kolumne	94
Leserbriefe	92

FINALE

N-ZONE-Shop	96
Heftvorschau	98
Impressum	98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Ben 10 Alien Force: The Rise of Hex, News	07
Cars: Race-O-Rama, Test	80
Cave Story, News	09
Chicken Riot: Die wilde Hühnerjagd, News	07
Chronos Twins DX, Online	67
Conduit 2, Vorschau	24
Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms, Vorschau	30
Die Sims 3, News	06
DoDoGo, News	10
Dragon Quest IX, Vorschau	36
Earthworm Jim, Online	69
Enclave, Vorschau	26
Fit for Fun: Ihr virtueller Personal-Coach, News	07
Flashlight, Online	69
Frogger Returns, News	07
Fußball Fan Party, Test	58
Game & Watch, Online	68
Games Island, Vorschau	31
Gormiti: Die Herrscher der Natur!, Vorschau	28
Indiana Jones: Greatest Adventures, Online	67
Iron Man 2, Test	60
Jam – Hit the Music, Vorschau	38
Jonas, News	07
K-11: Kommissare im Einsatz, Test	07, 58
Mega Man 4, Online	66
Metroid: Other M, News	08
Mr. Driller: Drill Till You Drop, Online	69
Naruto Shippuden: Clash of a Ninja Revolution 3, Tipps	81
No More Heroes 2: Desperate Struggle, Test	46
Pokémon Black & White, Vorschau	32
Pokémon Gold/Silber, Tipps	82
Prince of Persia: Die Vergessene Zeit, Test	50, 53
Red Steel 2, Tipps	80
Sam & Max: Season 2, Test	56
Sonic Classics Collection, Tipps	80
Sports Island, Test	61
Super Mario Galaxy 2, Test	14
Super Mario Kart, Online	66
The King of Fighters 95, Online	67
The Price is Right, Online	69
Wario Ware D.I.Y., Tipps	88

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

DIE SIMS 3

Wii/DS Überraschung: Electronic Arts bringt die Lebenssimulation auf Wii und DS!

Es war abzusehen, dass die Sims nicht ihr Leben lang im Computergehäuse ausharren, sondern irgendwann auf die Konsole ausbrechen – das tun sie jetzt! Nach der Veröffentlichung von **Die Sims 3** für den PC folgen im Herbst modifizierte Versionen für Wii und Nintendo DS. Sam Player, ausführender Produzent bei EA, formuliert das so: „Aufbauend auf dem einzigartigen Merkmale-System, der lebendigen offenen Nachbarschaft, den Lebenswünschen und endlosen Individualisierungsoptionen, haben wir **Die Sims 3** mit exklusiven Features auf die verschiedenen Plattformen zugeschnitten, um noch mehr Kontrolle, Kreativität und Konnektivität zu ermöglichen." Was bedeutet das für uns Nintendo-Spieler konkret? Wii-Besitzer bekommen ein zusätzliches Städtchen am Meer geboten, das es in den übrigen Versionen nicht gibt. Der Spielmodus „Besondere Momente", in dem man vorgegebene Aufgaben erfüllt, lädt zudem zur Erkundung des Orts ein. Zur DS-Fassung ist noch recht wenig bekannt – außer dass der Touchpen zum Einsatz kommt, um Wände und Böden zu platzieren, eigene Texturen zu kritzeln und Frisuren und Klamotten auszuwählen. Auf beiden Konsolen erwartet uns übrigens eine vollständige Lebenssimulation, keine abgespeckte und auf niedlich getrimmte Nintendo-Version à la **MySims**. Wir finden: Gut so! ■

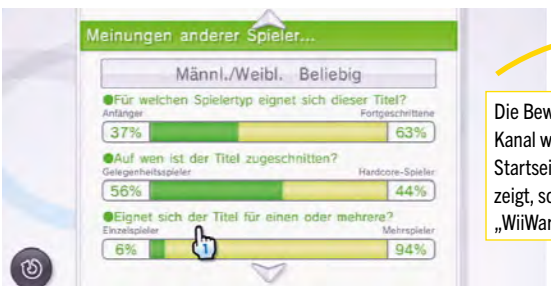
Christoph meint: *„Wir begrüßen es, dass Electronic Arts nicht mehr so viele Experimente wagt. Noch vor einigen Jahren standen Ableger wie **Die Urbz: Sims in the City** oder **MySims** auf der Tagesordnung. Mittlerweile besinnt man sich auf die Stärke der **Sims**-Marke: ‚Schaffe, schaffe, Häusle baue'. Eine weise Entscheidung! Die Marke **MySims** wird wohl künftig für kindgerechte Abenteuerspiele genutzt: Kurz vor Redaktionsschluss dieser Rubrik hat EA eine neue Episode mit dem Untertitel **SkyHeroes** angekündigt. Sie soll im Herbst veröffentlicht werden."*

UPDATE IM Wii-SHOP-KANAL

Eine kleine, aber feine Änderung: Bewertungen werden direkt auf der Startseite angezeigt.

Hat schon mal jemand versucht, im Wii-Shop genüsslich zu stöbern? Damit meinen wir nicht, auf die Schaltfläche „Beliebte Spiele" zu klicken, sondern alle Menüs durchzuschauen – in der Hoffnung, dabei das eine oder andere Highlight zu finden? Doch irgendwann mussten wir enttäuscht feststellen: Die Menüstruktur des Shop-Kanals ist nicht dafür gemacht, unkompliziert darin herumzuklicken. Immerhin hat Nintendo den virtuellen Kaufladen jüngst einer Frischzellenkur unterzogen, wobei unter anderem auch die Benutzerfreundlichkeit dezent erhöht wurde. So lässt sich das Menü jetzt auch mit dem Steuerkreuz bedienen. Zudem werden empfohlene Spiele nach Meinung der Benutzer des Nintendo-Kanals sortiert. Dort lassen sich Spiele etwa nach Gesichtspunkten wie „Familienspaß", „Beste Wi-Fi Connection" oder „Girls' Fun" abrufen. Allzu innovativ ist das allerdings nicht. ■

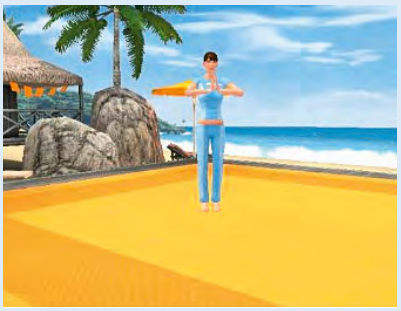
Christoph meint: *„Ein überarbeitetes Menü war längst überfällig, aber noch immer lädt der Wii-Shop-Kanal meiner Meinung nach viel zu langsam, als dass man flott darin stöbern könnte. Zudem wäre auch der DSi-Shop dringend renovierungsbedürftig: Bei knapp fünf Spielen, die jede Woche ins DSiWare-Sortiment hinzukommen, verliert man schon mal den Überblick."*



Die Bewertungen im Nintendo-Kanal werden jetzt direkt auf der Startseite des Wii-Shops angezeigt, sortiert nach Rubriken wie „WiiWare: Am besten bewertet".

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.



FIT FOR FUN: IHR VIRTUELLER PERSONAL-COACH (Wii)

Diese Software hält euch mit Übungen in den Bereichen Krafttraining, Body-Shaping, Entspannung und Fun sowie daraus erstellbaren Workouts in Form. Unter Fun bietet euch **Fit for Fun** sogar etwas spielerische Unterhaltung. Die acht Minispiele wie Badminton, Drachenflug oder Bobfahren sind zwar recht simpel, aber eine nette Abwechslung zu den Fitness-Übungen. Alle Aktivitäten finden auf einer (technisch mittelmäßig gestalteten) Insel statt, die in Verbindung mit entspannten Klängen im Hintergrund eine angenehme Atmosphäre zum Schwitzen bietet. Doch **Wii Fit** wirkt hochwertiger. ■

CHICKEN RIOT: DIE WILDE HÜHNERJAGD (Wii)

Die Jagdsaison ist eröffnet: Bewaffnet mit Wii-Fernbedienung oder -Zapper macht ihr euch als leidgeprüfter Hühnerzüchter daran, eurer außer Kontrolle geratenen Brut den Garaus zu machen, bevor sie euch mit Hackattacken und fauligen Eiern ins Jenseits befördert. Die Geflügelarmee setzt sich dabei neben 08/15-Hühnern aus weitaus gefährlicheren Matrix- und Terminator-Hähnchen zusammen. Schräge Moorhuhn-Hommage für zwischendurch, die sich witzig spielt. Und ein richtiger Highscore erfordert selbstverständlich einiges an Übung … ■

BEN 10 ALIEN FORCE THE RISE OF HEX (WiiWare)

Die Verwandlungsfähigkeit des Titelhelden steht bei diesem WiiWare-Spiel voll und ganz im Mittelpunkt. Ben Tennyson – wie der Hauptdarsteller mit bürgerlichem Namen heißt – kann sich auf Knopfdruck in zehn alternative Gestalten umformen. So meistert er die 15 Abschnitte problemlos. Die bislang veröffentlichten Screenshots lassen auf ein kampfbetontes Action-Adventure schließen, das aus der Seitenansicht gespielt wird. 3D-Elemente sollen für grafische Abwechslung sorgen. Dennoch erwarten wir nicht die Neuerfindung des Genres, sondern ein routiniert entwickeltes Spiel. ■

K11: KOMMISSARE IM EINSATZ (DS)

Die Vorabend-Schnüffler von Sat.1 erleben auf dem Nintendo DS ein geradliniges, nicht allzu spannend inszeniertes Abenteuer, das aber immerhin etwas besser ist als die schauspielerischen Leistungen der Sat.1-Laiendarsteller. Ihr erkundet die Tatorte aus einer sauber programmierten Ego-Perspektive (zum Umschauen benutzt man den Touchpen), sammelt Beweise, analysiert diese und beantwortet anschließend Fragen zum Tathergang. Ob man dabei richtig liegt oder nicht, spielt keine Rolle: Im schlimmsten Fall wählt man beim zweiten Versuch eben eine andere Schaltfläche aus. Dadurch fehlt dem Spiel ein gewisser Anspruch. Schade auch: Die Spielzeit ist nicht gerade üppig ausgefallen. ■

JONAS (DS)

Der Alltag „total berühmter Rockstars“ – hoffentlich sieht der nicht wirklich so aus wie in diesem Nintendo-DS-Spiel. In der Rolle der „Jonas Brothers“, einer amerikanischen Teenager-Band, lauft ihr den ganzen Tag vor kreischenden Fans weg oder stellt mittels Gitarrenriffs den Strom in eurem überdimensionalen Kleiderschrank wieder an. Das Ganze kommt mit klobiger Grafik und Charakteren ohne jegliche veränderliche Mimik daher. **Jonas** richtet sich daher allerhöchstens an Super-Duper-Hardcore-Fans. Wir meinen: Wenn schon Musikspiel, dann **Guitar Hero** oder **Rock Band**. Und wenn schon **Jonas**, dann die TV-Serie. Das passende Videospiel lässt jegliche Atmosphäre vermissen. ■

FROGGER RETURNS (DSiWare)

Der kleine grüne Frosch von Konami hat jüngst sein WiiWare-Abenteuer hinter sich gebracht. Aber die Froschwanderung ist noch nicht zu Ende: Noch im Frühling bricht Frogger in den DSiWare-Shop auf. Dort erwartet ihn das typische **Frogger**-Gameplay, das schon die zahlreichen Vorgänger der Serie prägte: Ihr hüpft vom unteren Bildschirmrand zum oberen und weicht dabei allen Objekten aus. Der Hersteller verspricht 3D-Grafik, eine neue Perspektive, frische Gegner und Power-ups. Außerdem sollen Endgegner (jeweils mit eigener Taktik) für Abwechslung sorgen. Bleibt zu hoffen, dass wir nicht allzu viele Nintendo Points für das nostalgisch angehauchte Spiel löhnen müssen. ■

METROID: OTHER M VERSPÄTET SICH

Terminverschiebung von **Metroid: Other M** und Co.: Spätfolgen der Aschewolke?

Die isländische Aschewolke kann man für vieles verantwortlich machen – aber für die Verschiebung von **Metroid: Other M** kann sie wirklich nichts!

Ende April war die Aschewolke – ausgelöst durch den isländischen Vulkan Eyjafjallajökull – das medienbeherrschende Thema, auch beim Plausch unter Kollegen. Der dreckige Rauch sorgte für Chaos im Reise- und Transportverkehr und so mancher vom Pech eiskalt erwischte Videospiele-Redakteur musste ein ganzes Wochenende am Flughafen verbringen, weil kein Flieger mehr zurück in die Bundesrepublik flog. Doch hat die Aschewolke Auswirkungen auf die Veröffentlichung von Games? Wir haben nachgefragt. Die frohe Kunde vorneweg: Uns Spielern macht der Vulkan mit dem unaussprechlichen Namen fast nichts aus. So gab Capcom gegenüber www.videogameszone.de Entwarnung. Release-Verzögerungen aufgrund der Aschewolke seien nicht zu befürchten. Auch Electronic Arts gab sich gelassen. „Nach aktuellem Stand gibt es bei EA durch den Vulkanausbruch keine Verzögerungen, was die Auslieferungen von Spielen und kommenden Releases angeht", so ein Sprecher gegenüber unserer Webseite. Nintendo wird etwas präziser: „Der größte Teil unserer EU-Distribution läuft über die Straße, nicht über den Luftverkehr. Deshalb rechnen wir nicht mit Verzögerungen." Wir Spieler können uns also beruhigt zurücklehnen und auf die angekündigten Termine warten. Dafür kommt aus den USA eine Hiobsbotschaft, die nichts mit dem Vulkan zu tun hat: Gleich zwei Wii-Highlights verspäten sich – **Sin & Punishment: Star Successor** (hierzulande: **Successor of the Skies**) verschiebt sich um drei Wochen auf den 27. Juni, auch **Metroid: Other M** kommt später als erwartet. Das Samus-Abenteuer erscheint erst am 31. August. Ursprünglich war der 27. Juni als Auslieferungstag festgelegt. ■

Christoph meint: *„Machen wir es kurz – in Europa läuft alles wie geplant.* ***Sin & Punishment*** *ist mittlerweile bereits erschienen (wohlgemerkt früher als bei unseren amerikanischen Freunden!) und* ***Metroid: Other M*** *kommt rechtzeitig im dritten Quartal 2010 zu uns. Und die Aschewolke hat sich inzwischen nicht nur verzogen, sondern wurde auch dermaßen von den Medien aus geschlachtet, dass auch wir endlich den Mantel des Schweigens darüber ausbreiten."*

GERÜCHTEKÜCHE

.....wir wärmen alles für euch auf

Nintendo verkürzt die Zeit zwischen der Ankündigung eines Produkts und dessen Auslieferung drastisch. So soll der Nintendo 3DS noch dieses Jahr in den Handel kommen – zuerst ist Japan an der Reihe, dann folgen USA, Europa und Australien. Die rasche Veröffentlichung hat einen simplen Grund: Der Absatz der bisherigen DS-Modelle und der zugehörigen Software beginnt allmählich nachzulassen.

Bei High Impact Games, den Entwicklern des PSP-Action-Adventures Secret Agent Clank, befindet sich derzeit ein neuer Ableger der Rennspielserie Crash Team Racing in Arbeit. Das geht aus der privaten Website eines Lead Animators hervor. Dieser gibt an, im Augenblick an einem Prototypen des Spiels für Wii, PS3 und Xbox 360 zu arbeiten.

TOPS & FLOPS

↓ UMWELTSCHUTZ?

Ubisoft hat PS3- und Xbox-360-Besitzer mit der Ankündigung überrascht, künftigen Titeln keine Spielanleitung mehr beizulegen – angeblich aus Gründen des Umweltschutzes. Wir lesen bei den meisten Spielen die Anleitung sowieso nicht mehr, weil sie oftmals nicht gut gemacht ist. Eine Ausnahme bildete das japanische Handbuch zu **Wario Land** (siehe Bild). Davon sollte sich Ubisoft mal eine Scheibe abschneiden!

↑ EIN HERZ FÜR SAMMLER

Monster Hunter Tri ist mit einer gigantischen Werbekampagne gestartet. Es gibt kaum eine Webseite, kaum ein Magazin, kaum einen Fernsehsender, wo das epische Action-Rollenspiel nicht erwähnt wurde. Allerdings ist es gut zu wissen, dass Nintendo auch ein Herz für die treuen Sammler hat: Die Collector's Edition mit Figur, Wii-Speak-Mikrofon und Classic Controller Pro ist genau so ein Fall für die wahren Fans.

↑ GLEICHBERECHTIGUNG

Noch vor ein paar Jahren waren europäische Spieler es gewohnt, benachteiligt zu werden: Häufig erschienen Spiele hierzulande erst ein halbes Jahr, nachdem sie auf den anderen Kontinenten bereits veröffentlicht waren. Damit scheint jetzt Schluss zu sein: Auf **Sin & Punishment 2** warten die Amis immer noch und **Super Mario Galaxy 2** kommt weltweit beinahe gleichzeitig heraus. Langsam scheint sich die Erkenntnis durchzusetzen, dass man uns Europäer als Spielekäufer nicht unterschätzen sollte.

↑ MEHR KREATIVITÄT!

WarioWare: Do it Yourself ist viel mehr als ein reguläres Videospiel. Es ist der ultimative Minispiel-Baukasten für Künstler, die nicht einfach tatenlos zusehen wollen, wie andere Leute Spiele entwickeln, sondern die selbst ans Werk gehen wollen. Zur vollen Spielspaßentfaltung empfehlen wir euch übrigens, das WiiWare-**Showcase**-Programm gleich mitzukaufen (auch wenn der Anschaffungspreis von 800 Nintendo Points möglicherweise auf den ersten Blick abschreckt). Es macht einfach einen Riesenspaß, seine selbst kreierten Minispiele mit denen seiner Freunde zu vergleichen.

↓ UNTREUER PIRAT

Die Neuauflage des Point&Click-Adventures **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** erscheint im Sommer zwar fürs PlayStation Network, den Xbox-360-Marktplatz, für PC und im App-Store von Apple, aber eine Umsetzung für Wii und DS ist nicht in Sicht. Dabei würde kein System so gut passen wie Wii oder DS. Haben etwa zu wenige Leute die **Tales of Monkey Island**-Episoden im Wii-Shop-Kanal gekauft? Wie auch immer: **Monkey Island 2** gehört zu den witzigsten und von den Fans meistgeliebten Adventures aller Zeiten und erschien 1991 in Deutschland. Das Remake enthält einen Audiokommentar von Tim Schafer und Ron Gilbert.

Der 2D-Grafikstil lehnt sich an glorreiche 8-Bit-Tage an – wir fahren voll drauf ab!

CAVE STORY

WiiWare Dieses Spiel wurde von nur einem einzigen Menschen kreiert!

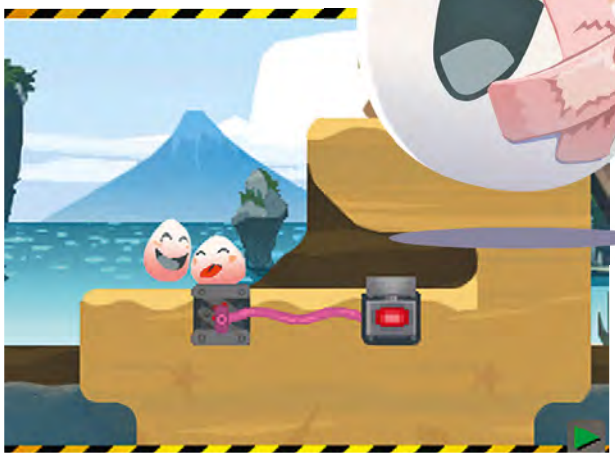
Wenn Hollywood die Entstehung eines Spiels verfilmen würde, dann wäre **Cave Story** wohl eine Traumvorlage: Denn das 2D-Action-Adventure stammt allein von Daisuke Amaya – sein Spitzname lautet „Pixel" –, der das Spiel ohne fremde Hilfe und vollständig in seiner Freizeit programmierte. Es wurde 2004 als kostenlose PC-Komplettversion zum Herunterladen im Netz angeboten und landet im Sommer im Wii-Shop-Kanal. In den USA, wo das nostalgisch anmutende Actionspiel schon seit einigen Wochen erhältlich ist, heimste **Cave Story** bereits Bestwertungen in der Fachpresse ein. Doch worum geht's eigentlich? Der Held des Spiels erwacht in einer Höhle und ihn plagen existenzielle Fragen: Wo ist er plötzlich gelandet? Wie kam er eigentlich dorthin? Und wie soll sein Leben weitergehen? Der Abstecher in ein beschauliches Dörfchen liefert zwar keine zufriedenstellenden Antworten, klärt den Helden aber über seine Berufung auf: Er muss das Volk der Mimigas aus der Knechtschaft befreien – eine denkbar anspruchsvolle Aufgabe für jemanden, der nicht mal mehr seinen eigenen Namen kennt … ■

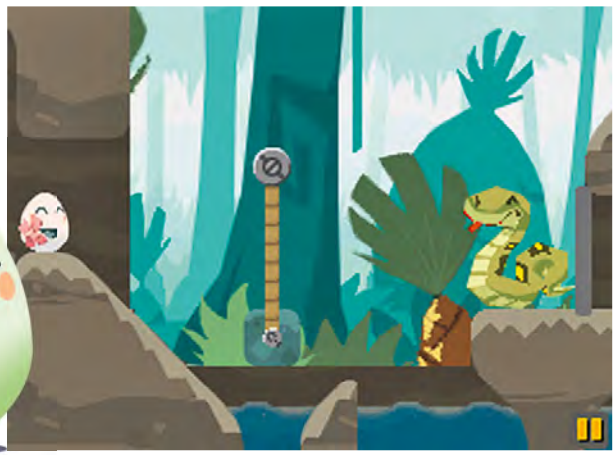
Christoph meint: *„In Zeiten aufwendiger High-Definition-Spiele, millionenschwerer Marketing-Budgets und gigantischer Werbekampagnen ist es enorm erfrischend, ein Spiel wie **Cave Story** in dieser Rubrik vorstellen zu dürfen, das überraschend aus dem Rahmen fällt. Das Interessante an dem Spiel sind aber nicht nur die Hintergrundfakten, wie es entstand, sondern auch das Abenteuer an sich strotzt vor spielerischer Raffinesse. Uns erwarten 15 Abschnitte mit 20 Bossen – das macht also sage und schreibe 1,333333333 Endgegner pro Level! Das sind ja schon fast Zustände wie bei **Mega Man 10** – und das ist selbstverständlich als Lob zu verstehen."*

DODOGO!

Eierlauf mal anders: Bringen diese verrückten Viecher irren Spielspaß auf den Nintendo DSi?

Die Dodos sind schon seltsame Zeitgenossen: Wenn ihnen danach ist, rollen sie einfach durch ihre Welt, ohne aufzupassen, ob irgendwo ein Abgrund lauert. Ihr als Spieler müsst nun den eiförmigen Knirpsen mit dem Touchpen Kommandos erteilen, damit sie unbeschadet den Weg ins Nest zurückfinden. Und wenn es mal notwendig sein sollte, eine Sandburg zu bauen, um den niedlichen Eiern die Bahn zu ebnen, dann werdet ihr eben auch dieser Aufgabe gerecht! Mehr als 100 Gebiete mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad warten auf DSi-Besitzer, die bereit sind, 800 Nintendo Points für **DodoGo!** zu berappen. Unsere Spieleindrücke bestätigen, was der Entwickler Neko Entertainment verspricht: Euch erwartet ein Geschicklichkeitsspiel mit faszinierenden Charakteren, kreativem Spielkonzept und interaktivem Drumherum. So hat Neko extra eine auf den DSi-Browser zugeschnittene Website programmiert (nämlich www.dodogohome.com), auf der die Spieler ihre Bestleistungen miteinander vergleichen dürfen. Ein rundes Gesamtpaket!





Christoph meint: *„Schade, dass dieses feine Geschicklichkeitsspiel so knapp vor Redaktionsschluss eintraf und es nicht mehr für einen eigenständigen Test in der DSiWare-Rubrik reichte. Unter gewohnten Bedingungen wäre die 8-Punkte-Wertung locker drin gewesen. Dass acht Euro für den Download notwendig sind, mag zwar erst abschrecken, aber dafür stimmt der Umfang. Habt ihr **Mario vs. Donkey Kong** gemocht, könntet ihr auch an **DodoGo!** Gefallen finden. Allerdings mag die knallbunte Optik so manchen Hardcore-Zocker abschrecken. Eine gewisse Vorliebe für schrille Farben und bisweilen kitschige Figuren ist also angebracht.“*

Wartet nicht nur auf Epona, sondern auch auf seinen nächsten Auftritt: Link.

WAS BRINGT DIE E3?

Sehen wir das neue **Zelda** und den 3DS bald in Aktion?

Nintendo in Zugzwang: Die Konkurrenz durch Sony und Microsoft, die jeweils eigene Bewegungs-Controller für PlayStation 3 und Xbox 360 vorstellen, zwingt den Mario-Konzern dringend zu neuen Innovationen, die den schwächelnden Wii-Absatz in Japan befeuern. Es ist zwar unwahrscheinlich, dass schon jetzt die nächste Wii-Generation angekündigt wird, aber zumindest der Vitality-Sensor sitzt fest in den Startlöchern. Es ist wahrscheinlich, dass die neue **The Legend of Zelda**-Episode das etwas andere Blutdruckmessgerät unterstützt. Apropos **Zelda**: Die Entwickler Eiji Aonuma und Shigeru Miyamoto haben bestätigt, dass Links neues Abenteuer definitiv auf der E3 in spielbarer Form enthüllt wird. Dass außerdem der Nintendo 3DS bei der Pressekonferenz im Mittelpunkt steht, ist so sicher wie der Schnauzbart in Warios Gesicht. Kurz und knapp: Es wird heiß!

Christoph meint: *„Nur noch ein Monat vergeht, bis wir erfahren, welche Spiele nach **Super Mario Galaxy 2** und **Metroid: Other M** folgen. Dass **Golden Sun** und **Pokémon Black & White** auf der E3 gezeigt werden, versteht sich von selbst, aber wann gibt es Neuigkeiten zum längst überfälligen **Pikmin 3**? Und erblickt das vor fünf Jahren angekündigte **Kirby**-Konsolen-Jump&Run jemals das Licht der Welt? Doch am interessantesten dürfte die Ankündigung des Nintendo 3DS sein. Alle Spiele, alle Fakten, alle Bilder – am 15. Juni hat die Zeit der Spekulation ein Ende! Ich kann's kaum erwarten.“*

13 JAHRE N-ZONE: EIN GRUND ZUM FEIERN!

Kaum zu glauben: Die N-ZONE ist fast so alt wie das Nintendo 64!

Im Mai 1997 kam die allererste N-ZONE an den Kiosk – zwar knapp zwei Monate nach der Veröffentlichung des Nintendo 64 in Europa, aber dem Erfolg hat die leichte Verspätung keinen Abbruch getan. Ganz im Gegenteil: Vom Start weg avancierte die N-ZONE zu Deutschlands meistverkauftem monatlichen Nintendo-Magazin. Margit Koch-Weiß, Lektorin der ersten Stunde, erinnert sich: „Als wir die erste N-ZONE fertig hatten, waren wir selbst ganz begeistert davon. Aber dass es ‚unsere' N-ZONE 13 Jahre später immer noch geben sollte, konnten wir damals nicht ahnen. Vielen Dank an die Leserschaft, die uns über diese lange Zeit die Treue gehalten hat!" Layouter Simon Schmid ergänzt: „Die letzte Woche vor der Druckabgabe war für uns Layouter der reinste Wahnsinn. Es mussten noch so viele Rubriken angelegt werden, dass nicht einmal klar war, ob wir die Abgabe überhaupt schaffen würden. Aber die Überstunden haben sich gelohnt!" Auf die nächsten 13 Jahre! ■

Eine Lektion Heftkunde: Mit Ausgabe 06/97 (erstes Bild von links) fing alles an. Als der GameCube erschien, präsentierte sich die N-ZONE im neuen Gewand (zweites Bild). Die Enthüllung der Wii war ein weiterer Anlass für eine optische Frischzellenkur (drittes Bild). Das Logo hat sich indes seit knapp zehn Jahren kaum verändert (viertes und fünftes Bild).

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD

Mario & Sonic gegen **FIFA 10**, **Wii Sports Resort** gegen **DJ Hero** – das sind Zweikämpfe, die die Nintendo-Fans bewegen. Gleich fünf Wii- und DS-Titel sind nominiert beim diesjährigen BÄM!, dem Computec Games Award. Zum dritten Mal in Folge vergibt die Computec Media AG die BÄM! Awards für die beliebtesten Computer- und Videospiele. Die Preisverleihung wird am 20. August 2010 im Rahmenprogramm der gamescom, der weltgrößten Messe für interaktive Spiele und Unterhaltung, in Köln stattfinden. Gaming-Fans können auf www.bamaward.de ihre Stimmen für die in insgesamt neun Kategorien nominierten Titel abgeben. Im letzten Jahr kamen 3,3 Millionen Votes zusammen. Hier präsentieren wir euch alle Kategorien, in denen Nintendo-Spiele nominiert sind. Nicht vergessen, fleißig für unsere Helden abzustimmen! ■

Teamgeist („Ob gemeinsam oder allein gegen alle: Hier sind die besten Multiplayer-Spiele.")

- **Left 4 Dead 2** (Electronic Arts)
- **New Super Mario Bros.** (Nintendo)
- **FIFA 10** (Electronic Arts)
- **Call of Duty: Modern Warfare 2** (Activision)
- **Battlefield: Bad Company 2** (Electronic Arts)

Intelligenz („Strategen, Taktiker, Gedächtnisakrobaten oder auch Rätselknacker sind hier gefragt.")

- **Napoleon: Total War** (Sega)
- **Die Siedler 7** (Ubisoft)
- **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** (Nintendo)
- **The Whispered World** (Daedalic Entertainment)
- **Professor Layton und die Schatulle der Pandora** (Nintendo)

Party („Diese Spiele rocken jede Party: von Karaoke über Musik-Games bis hin zum gemeinschaftlichen Sportspiel.")

- **FIFA 10** (Electronic Arts)
- **Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen** (Sega)
- **New Super Mario Bros.** (Nintendo)
- **DJ Hero** (Activision)
- **Wii Sports Resort** (Nintendo)

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

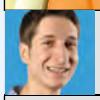
1 SUPER MARIO GALAXY 2

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: 11. JUNI 2010

Unverhofft kommt oft! So konnten wir das neueste Mario-Jump&Run überraschend bereits in der euch vorliegenden Ausgabe testen. Wird das zweite **Galaxy** seinen Vorschusslorbeeren gerecht? Hat sich das lange Warten seit der Ankündigung vor knapp einem Jahr gelohnt? Wir verraten es euch im Test ab Seite 14!

REDAKTIONS-TOP 5

1. SUPER MARIO GALAXY 2



Super Mario Galaxy 2 wurde in der Redaktion heiß erwartet – es jetzt schon testen zu dürfen, war wie Weihnachten im Mai!

1 ►		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	11. Juni 2010

2. ZELDA Wii

2 ►		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Nicht bekannt

3. METROID: OTHER M

3 ►		GENRE	Action
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	3. Quartal 2010

4. DISNEY MICKEY EPIC

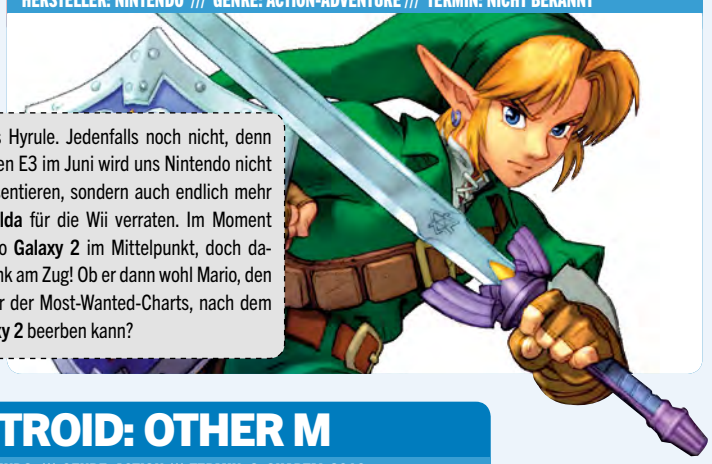
7 ▲		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Warner Interactive	TERMIN	September 2010

5. CONDUIT 2

4 ▼		GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Sega	TERMIN	Herbst 2010

2 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: NICHT BEKANNT



Nichts Neues aus Hyrule. Jedenfalls noch nicht, denn auf der diesjährigen E3 im Juni wird uns Nintendo nicht nur den 3DS präsentieren, sondern auch endlich mehr zum nächsten **Zelda** für die Wii verraten. Im Moment steht für Nintendo **Galaxy 2** im Mittelpunkt, doch danach ist wieder Link am Zug! Ob er dann wohl Mario, den Dauerspitzenreiter der Most-Wanted-Charts, nach dem Release von **Galaxy 2** beerben kann?

3 METROID: OTHER M

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION /// TERMIN: 3. QUARTAL 2010

Mario stiehlt jedem die Show! Und deswegen war es in den letzten Wochen sehr ruhig um den kommenden **Metroid**-Action-Titel. Mit etwas Glück haben wir in der kommenden Ausgabe schon die neuesten Infos – eventuell sogar schon den genauen Release-Termin!

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

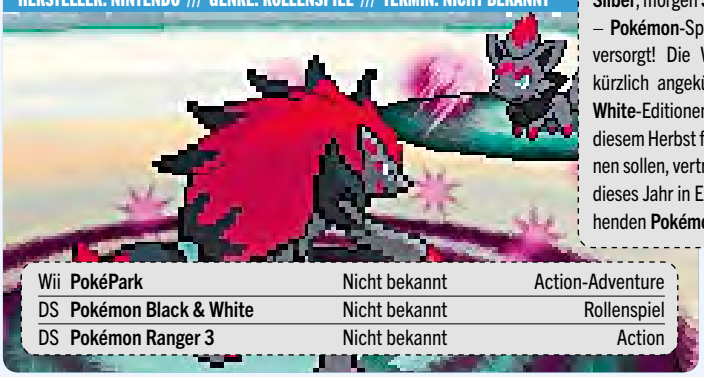
Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan unkomplizierter als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

4 POKÉMON

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT



Gestern **Platin**, heute **Gold** und **Silber**, morgen **Schwarz** und **Weiß** – **Pokémon**-Spieler sind bestens versorgt! Die Wartezeit auf die kürzlich angekündigten **Black & White**-Editionen, die in Japan in diesem Herbst für den DS erscheinen sollen, vertreiben euch die für dieses Jahr in Europa noch anstehenden **Pokémon**-Games!

Wii	**PokéPark**	Nicht bekannt	Action-Adventure
DS	**Pokémon Black & White**	Nicht bekannt	Rollenspiel
DS	**Pokémon Ranger 3**	Nicht bekannt	Action

5 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT

Wann hierzulande der dritte und vierte Teil erscheint, steht bislang nicht fest. Wir gehen davon aus, dass europäische Rätsel-Freunde in diesem Jahr mit dem dritten Abenteuer des smarten Profs beglückt werden – spätestens im Herbst haben diese dann wieder neues Futter für ihre grauen Zellen.

DS	**Professor Layton und die letzte Zeitreise**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
DS	**Professor Layton und die Geisterflöte**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
DS	**Professor Layton und die Maske der Wunder**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

6 CONDUIT 2

HERSTELLER: SEGA /// **GENRE:** EGO-SHOOTER /// **TERMIN:** HERBST 2010

Von null schoss die Fortsetzung des Shooters aus dem Entwicklerstudio High Voltage Games auf den sechsten Platz der N-ZONE-Most-Wanted-Charts! Und deswegen gibt's in dieser Ausgabe zwei weitere Seiten sowie eine coole Aktion zu dem Spiel!

7 DISNEY MICKEY EPIC

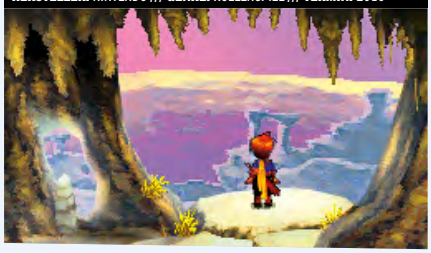
HERSTELLER: WARNER INT. /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** SEPTEMBER 2010

8 LEGO HARRY POTTER

HERSTELLER: WARNER INT. /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 25. JUNI 2010

9 GOLDEN SUN DS

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2010



10 PRINCE OF PERSIA

HERSTELLER: UBISOFT /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 20. MAI 2010

Wii

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

SOLO
HIT
N-ZONE

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Bilder stammen aus Nintendos europäischer Pressedatenbank, der japanischen Webseite zu **Super Mario Galaxy 2** und wurden zum Teil dem offiziellen Trailer entnommen. Sie zeigen das Spiel in originalgetreuer 480p-Auflösung und im 16:9-Breitbildmodus. Zweifel an der Echtheit der Bilder gibt es nicht: Unsere Testeindrücke bestätigen die Qualität.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo |
Hersteller: Nintendo | **Termin:** 11. Juni 2010

SUPER MARIO GALAXY 2

Text | Christoph Kraus

Hat der Superstar seine größte Expedition bereits hinter sich? Wir können euch mit gutem Gewissen versichern: Sie steht erst noch bevor!

FAQs!

Wie kommt es, dass ihr schon so früh einen Test im Heft habt?
Ein Vertreter von Nintendo besuchte uns kurz vor der Druckabgabe mit der fertigen deutschen Version von **Super Mario Galaxy 2**. Wir durften so lange spielen wie wir wollten (und davon machten wir hinreichend Gebrauch!), mussten aber im Gegenzug versprechen, aus Geheimhaltungsgründen nur über die erste, zweite und dritte Welt zu berichten. Auch eigene Screenshots waren (noch) nicht möglich, aber diese liefern wir euch rechtzeitig auf www.n-zone.de nach.

Ich habe gehört, dem Spiel liegt eine separate DVD bei. Stimmt das?
Ja, das ist richtig. Nintendo verfolgt bei der Spieleentwicklung weiterhin die Strategie, niemanden von vornherein auszuschließen (zum Beispiel, weil viele Leute mit 3D-Jump&Runs nicht klarkommen). Daher liegt **Galaxy 2** eine DVD mit Erklärungen zum Spielablauf und zur Steuerung bei. Wir finden es zwar komisch, dass sich Nintendo ausgerechnet für das DVD-Format entschieden hat, da die Wii doch überhaupt keine solchen Datenträger abspielen kann. Aber sei's drum!

Erklärt mir etwas zum technischen Drumherum von Super Mario Galaxy 2!
Mittlerweile hat sich bei Wii-Spielen der Grafikstandard 480p und 16:9 sowie eine Tonausgabe in Dolby Pro Logic II etabliert – und das merkt man auch dem neuen **Mario**-Hüpfer sehr deutlich an! Die Entwickler spendierten dem Spiel außerdem drei Speicherplätze (wahlweise können sogar Miis als Menüsymbol verwendet werden) und einen Spielzeitzähler für jeden Power-Stern. Ihr seht also nach jedem absolvierten Level, wie lange ihr für die jeweilige Aufgabe gebraucht habt.

Ist Luigi wieder als freischaltbarer Charakter dabei?
Nein, aber es kommt besser: Luigi ist schon von Beginn an als spielbare Figur anwählbar! In ausgewählten Levels fragt er euch direkt am Anfang, ob ihr lieber mit ihm oder mit seinem Bruderherz spielen wollt. Je nachdem, welchen Charakter ihr wählt, ist übrigens auch die Steuerung ein bisschen unterschiedlich. Aber die Handhabung jeder Figur ist Gewöhnungssache, gravierende spielerische Nachteile hat keine von ihnen. Luigi verschwindet nach jedem Level übrigens wieder. Dann ist wieder Mario an der Reihe.

Wurde die Oberwelt aus dem ersten Teil ganz abgeschafft?
Das ist nur die halbe Wahrheit. Nintendo hat vielmehr die Levelstruktur geändert. Es gibt also keine komplexe Oberwelt mehr, von der aus man zu allen Planeten spaziert. Die Handlung findet stattdessen auf einem Raumschiff statt (das übrigens wie Marios Kopf aussieht, siehe Bild oben). Dort trefft ihr Figuren, sammelt Objekte und verwaltet eure Sternenteile. Die einzelnen Levels wählt ihr aber in einem simplen Menü an. Das ist zwar nicht so hübsch wie eine Oberwelt, aber letztlich deutlich übersichtlicher.

DÜNNE STORY – ABER DAS PASST SCHON!

Bevor wir uns der Frage widmen, worum es in Super Mario Galaxy 2 überhaupt geht, lassen wir zunächst den Senior Managing Director zu Wort kommen. Herr Miyamoto, warum braucht ein Mario-Spiel Ihrer Meinung nach keine epische Geschichte?

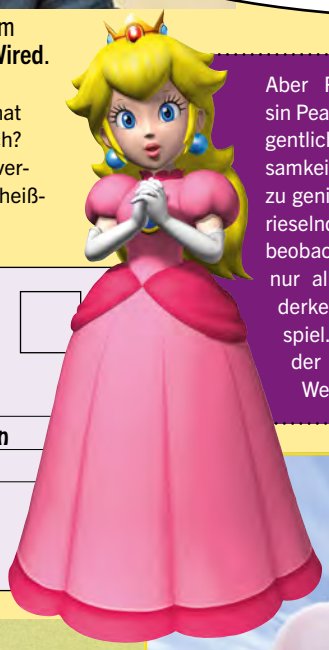
Ich möchte der Geschichte (in **Super Mario Galaxy**) so wenig Aufmerksamkeit wie nötig widmen. Schon immer habe ich das Gefühl, dass **Mario**-Spiele keine sehr tiefgründige Story brauchen. Bei der **The Legend of Zelda**-Serie sieht die Sache schon wieder ganz anders aus – aber nicht bei **Mario**. In den **Mario**-Abenteuern braucht es kein so kompliziertes Umfeld, in dem man bestimmte Charaktere mit einem vielschichtigen Hintergrund zu berücksichtigen hat. Diese würden das heitere Spielgefühl eher belasten. Herr Koizuma (*der 3D System Director bei Nintendo Co., Ltd.*, Anm. d. Red.) wollte immer mehr Story-Elemente hineinbringen, als wir an neuen **Mario**-Spielen gearbeitet haben. So war es auch bei **Super Mario Galaxy**. Aber ich habe mit ihm über **Galaxy 2** gesprochen und er stimmt mit mir überein, dass wir kein Bedürfnis nach einer tiefgründigen Geschichte haben.

Shigeru Miyamotos Zitat stammt aus dem amerikanischen Technik-Fachmagazin **Wired**.

So weit, so gut. Aber welche Geschichte hat **Super Mario Galaxy 2** denn jetzt eigentlich? Alles beginnt mit einem handschriftlich verfassten Brief der Prinzesin an ihren heißgeliebten Freund. Und so lautet er:

Lieber Mario,
wie wäre es mit einem Stück Kuchen, während wir den Sternenhimmel beobachten? Ich warte im Schloss auf dich!
Peach

An
meinen
Mario



Aber Pustekuchen! Prinzessin Peach und Mario hatten eigentlich vor, die traute Zweisamkeit abseits des Schlosses zu genießen und vom Himmel rieselnden Sternenstaub zu beobachten – ein seltenes, nur alle hundert Jahre wiederkehrendes Naturschauspiel. Doch daraus wird leider nichts! Denn auf dem Weg zum Schloss trifft Mario einen verloren gegangenen Baby-Luma, mit dem er sich rasch anfreundet. Es scheint so, als habe der Klempner mit ihm einen Verbündeten für sein Abenteuer gefunden, und den hat er dringend nötig. Denn urplötzlich ist auch Peach wie vom Erdboden verschluckt … und zu allem Überfluss hat auch noch Bowser seine ekligen Pfoten im Spiel!

Diesen Baby-Luma trifft Mario schon ganz am Anfang. Das Intro des Spiels spielt sich übrigens wie ein Level aus **New Super Mario Bros. Wii**, also klassisch von der Seite. Solche Anleihen an andere Nintendo-Spiele finden sich zuhauf in **Super Mario Galaxy 2**. Toll!

TOP 3: DIE BESTE MARIO-STORY

Diese Mario-Spiele bieten die beste Story aller Zeiten

Dritter Platz: Super Mario Ball (GBA)

Mario und Peach bummeln gemütlich über die Kirmes, da betritt Peach dummerweise eine Kanone, die von Gumbas geleitet wird. Die Dumpfbacken schießen das Blaublut aus purer Bosheit direkt in Bowsers Schloss – Mario verwandelt sich daraufhin selbst in eine Kugel und eilt zur Rettung.

Zweiter Platz: Mario Party 6 (GameCube)

Sonnja und Raimond, zwei Gestalten, die Sonne und Mond verkörpern, streiten sich um die Frage, wer von beiden der beste Gastgeber ist. Eine Party mit Mario, Luigi und Co. soll es klären. Was für eine kitschige Story!

Erster Platz: Mario & Luigi: Partners in Time (DS)

Hexe Lugmilla hat Peachs Stimme gegen Bomben (!) ausgetauscht. Jedes Mal, wenn die Prinzessin spricht, fallen Steine von der Schlossfassade ab. Bowser verbündet sich mit Mario – seiner Sicherheit zuliebe.

MARIO-INSIDER-WISSEN:

Luma heißt nicht nur die Spezies, die Mario bei seiner Weltraum-Odyssee unterstützt. Als Luma bezeichnet man auch die kleinste Einheit der armenischen Geldwährung Dram sowie einen Ort auf der südpazifischen Insel Manua.

MARIOS SUPERKRÄFTE –

Mario ist nicht nur einfach Mario. Der Klempner präsentiert sich bei seiner zweiten Entdeckerreise durch den Weltraum so vielfältig wie nie zuvor. Und davon profitiert auch das Gameplay. Wir haben die Verwandlungsformen des Alleskönners unter die Lupe genommen.

DIE NEUEN VERWANDLUNGSFORMEN

WOLKEN-MARIO

Der dicke Mario setzt seine Füße auf eine zarte Wolke … und versinkt nicht. Wie ist das möglich? Wir wissen es nicht. Dafür können wir euch mit Gewissheit sagen, dass Mario nach dem Aufsammeln des passenden Symbols selbst Wölkchen erschaffen kann, wenn ihr die Wii-Fernbedienung schüttelt. Aber Vorsicht, die Plattformen sind nur kurzzeitig begehbar und verschwinden nach einigen Sekunden wieder. Ihr solltet also regelmäßig auf neue Wolken treten, sonst lauft ihr Gefahr, in den Abgrund zu fallen.

STEIN-MARIO

Diese Verwandlungsform gab es im ersten **Super Mario Galaxy** noch nicht. Sammelt Mario ein braunes Steinsymbol auf, beginnt er als gigantischer Felsbrocken über die Planeten zu rollen. Dabei kann er seine Gegner problemlos plätten, indem er einfach über sie hinweg walzt. Auch Gesteinsformationen stellen kein Hindernis mehr dar: Nimmt Mario genug Anlauf, kann er in seiner alternativen Gestalt sogar Klippen überwinden. Dass er so viel schneller unterwegs ist, versteht sich dabei von selbst.

DIE ALTEN VERWANDLUNGSFORMEN

BIENEN-MARIO

Dieses alternative Mario-Kostüm ist bereits aus dem ersten **Super Mario Galaxy**-Teil hinlänglich bekannt. Der Bienen-Pilz ermöglicht dem Superstar, galant an Honigwaben emporzuklettern, kurzzeitig zu fliegen und Blüten zu erklimmen. Allerdings hat die wundersame Metamorphose auch ein paar gravierende Nachteile: Marios Sprungvermögen wird minimiert, außerdem genügt der bloße Kontakt mit herkömmlichem Wasser, um die Bienenflügel wieder zu verlieren.

FEUERBALL-MARIO

Müssen wir die Feuerblume näher beschreiben? Es gab sie bereits 1985 in **Super Mario Bros.**, sie diente zum Wegballern von Gegnern – diesen Zweck erfüllt sie heute immer noch – und war seitdem in fast allen Mario-Jump&Runs integriert. Überraschend nahmen die Entwickler von **Super Mario 64** und **Super Mario Sunshine** das Kult-Item aus dem Repertoire – zum Ärger vieler Fans. Erst in **New Super Mario Bros.** war die Feuerblume wieder mit von der Partie.

BUU-HUU-MARIO

Die Buu-Huu-Geister sind unter anderem als Marios Gegenspieler in **Super Mario Bros. 3**, **Super Mario World** und **Super Mario 64** bekannt. Und obwohl er im ersten **Super Mario Galaxy** auch feindlich gesinnte Gespenster trifft, kann Mario auf Wunsch selbst zum furchterregenden Buu Huu werden. Der Verzehr des Geist-Pilzes macht es möglich, bestimmte Wände zu passieren und zu schweben. Ein im wahrsten Sinne des Wortes Geist-reiches Item! Hat da etwa jemand Angst?

REGENBOGEN-MARIO

Der Regenbogenstern macht Mario für kurze Zeit unbesiegbar. So machen ihm große Gegnerhorden nichts aus. Doch anders als Stein-Mario kann er keine Klippen als Sprungplattform nutzen

Sammelt Mario dieses Symbol ein (links), kann er durch Schüttler der Wii-FB Wolken erschaffen und sorglos auf ihnen umherspazieren, solange sie festen Halt bieten.

UND WIE SIE SICH AUF DEN SPIELVERLAUF AUSWIRKEN

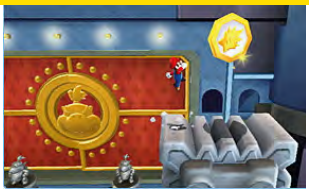
DIE ITEMS

KUGEL

Steht Mario auf einem solchen Ball, müsst ihr ihn sicher zum Ende des Abschnitts bugsieren. Gesteuert wird dabei nicht wie gewohnt mit dem Analogstick des Nunchuks, sondern indem ihr die Wii-Fernbedienung hochkant haltet – gewissermaßen wie einen Meißel. Wir finden: Dieser erfrischend andere Geschicklichkeitsabschnitt bringt deutlich Abwechslung ins Spiel. Da Nintendo solche etwas anderen Levels nur selten einsetzt, kommt es nicht zu Abnutzungserscheinungen.

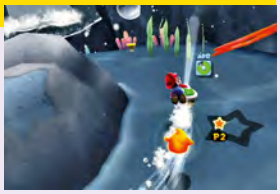
BOHRER

Der fleißige Einsatz dieses Handwerksgeräts ist etwa nötig, um einen Roboter mit zwei riesigen Greifarmen in die Flucht zu schlagen: Wir schnappen uns zuerst den Bohrer und graben uns durch einen Schüttler der Wii-Fernbedienung tief ins Erdreich hinein. So kommen wir am anderen Ende des Planeten wieder heraus und zerstören die gläserne Unterseite des Roboters. Der Bohrer ist außerdem nützlich, um herkömmliche (kleinere) Feinde zu plätten. Ein großer Spaß!



KOMETENMÜNZE

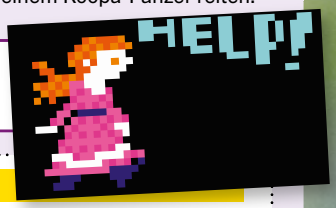
Dieser gut versteckte Goldtaler schaltet neue Levels auf der Weltkarte frei, wenn ihr mehrere von ihnen sammelt. Die Entwickler setzen also nicht nur auf die Lumas, die man mit Sternsplittern füttern muss, ehe neue Abschnitte innerhalb einer Welt erscheinen. Stellenweise sind diese Kometenmünzen so gut versteckt, dass man einen Level mehrmals besuchen muss, um sie zu finden. Die Taler sorgen dabei für Zusatzmotivation, denn um alle zu finden, gehen viele Spielstunden drauf. Also von wegen, **Mario Galaxy** sei vereinfacht worden!



KOOPA-PANZER

Diese Szene kommt uns aus dem ersten **Super Mario Galaxy** bekannt vor: Mario schwimmt durchs Wasser und hält sich an einem grünen Schildkrötenpanzer fest. Nach wie vor kommen also die altbekannten Items im neuen **Mario**-Abenteuer vor. Und das ist gut so, schließlich sind auch wir Spieler Gewohnheitstiere, die gerne an guten und etablierten Spielelementen festhalten! Zum ersten Mal konnte Mario übrigens in **Super Mario 64** auf einem Koopa-Panzer reiten.

MARIO-INSIDER-WISSEN: Bevor Mario seine Peach kennenlernte, war er mit Prinzessin Daisy sowie einer gewissen Pauline (siehe Bild) liiert. Obwohl die Liebe zu den beiden Damen inzwischen verflossen scheint, ist der Kontakt nie vollständig abgebrochen. Daisy wirkt häufig bei **Mario Party** mit, Pauline muss in der Serie **Mario vs. Donkey Kong** sogar regelmäßig von ihrem Ex gerettet werdet.



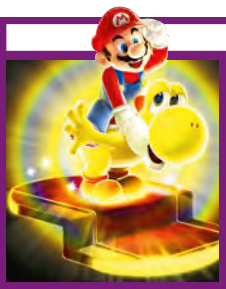
MARIO & YOSHI – DAS SUPER-DUO

GRÜNER YOSHI

Das hier ist Yoshi, wie wir ihn alle kennen und mögen. Schon in dieser Form ist der Dino ein starker Verbündeter für Mario. Seine lange Zunge ermöglicht ihm, seine Feinde aus der Entfernung an sich heranzuziehen und sie zu verdauen. Der Spieler hält dazu einfach den Zeiger der Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm und sucht sich das nächste Opfer aus. Wir hatten gehörigen Spaß damit: Das Schnappen nach Feinden funktioniert bestens und ist alles andere als wildes Gefuchtel!

TURBO-YOSHI

Dass Pfeffer- und Chilischoten eine aufputschende Wirkung haben, beweisen nicht nur wissenschaftliche Studien. Auch Yoshi ist das beste Beispiel dafür: Futtert er eine Frucht der knallroten Gewürzpflanze, rennt der Dino durch die Landschaft, als gäbe es kein Halten mehr. Ihr fragt euch, was das soll? Ganz einfach: Auf diese Art und Weise erreicht Reiter Mario selbst hochgelegene Passagen, auf die er ohne die Bio-Droge nie gekommen wäre. Viele Sterne lassen sich ohne Verzehr der Schote nicht ergattern.



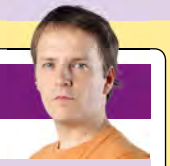
GLÜH-YOSHI

Immer diese vertrackten Beeren! Sie bescheren Yoshi zwar allesamt geniale Superkräfte, aber ihre Wirkung ist oft nur von geringer Dauer. Auch die Leuchtfrucht bringt demjenigen, der sie verzehrt, nur kurzzeitig Freude. Mampft Yoshi eine davon, wird er von einer gelben Aura umhüllt, wodurch selbst die dunkelsten Level-Abschnitte plötzlich in hellem Glanz erstrahlen. So werden bestimmte versteckte Levelpassagen erst enthüllt. Die Yoshi-Formen sind übrigens gut über den Spielverlauf hinweg verteilt. So kommt keine Langweile auf.

BLASEBALG-YOSHI: Der Verzehr einer Blasebalgbeere verleiht Yoshi die Fähigkeit, zu fliegen. Hat er das Wunderobst geschluckt, bläht sich sein Magen wie ein Luftballon auf und der Spieler kann mit dem Analogstick bestimmen, wo die Reise hingehen soll. Nach ein paar Sekunden ist der Zauber schon wieder vorbei! Dann fällt Yoshi unbarmherzig auf den Boden zurück – es sei denn, ihr findet erneut eine Frucht, die seinen Bauch abermals anschwellen lässt. Rohkost verleiht eben Flüüügel!

HILFE GEFÄLLIG?

Stellt euch vor, ihr katapultiert jemanden, der noch nie im Leben ein 3D-Jump&Run gespielt hat, kopfüber auf einen beliebigen Planeten von Super Mario Galaxy 2. Was würde dann wohl passieren? Klar: Er würde aufgrund der (doch recht vertrackten) Spielstruktur, der komplizierten Steuerung und des happigen Schwierigkeitsgrads gnadenlos scheitern und vermutlich nie mehr im Leben ein Spiel anfassen. Damit so etwas nicht passiert, hat Nintendo drei clevere Hilfen ins Abenteuer integriert, die Anfängern – oder verzweifelten Profis! – teils gehörig unter die Arme greifen. Natürlich sind all diese „Stützräder" optional: Wer sie nicht nutzen will, lässt es eben bleiben.



MEINUNG ● SEBASTIAN STANGE

„Mario spielt sich frischer denn je!"

Mein Vorurteil › Die Entwickler setzen bestimmt hauptsächlich auf altbewährte Elemente und integrieren zu wenige Überraschungen in den Spielverlauf.

Zugegeben: Anfangs war ich wirklich skeptisch, ob Marios zweites Schwerelos-Abenteuer noch genug Neues für eine Fortsetzung bieten würde. Zu wenig schien sich am Spielablauf verändert zu haben, zu sehr verließen sich die Entwickler auf altbekannte Gameplay-Zutaten. Doch als ich plötzlich selbst spielen durfte, wurde ich positiv überrascht: Das Gameplay wirkte frisch und spannend. Klar, so einige Spielelemente kannte ich bereits aus dem ersten **Super Mario Galaxy**, doch Yoshi als spielbare Figur, Marios wundersame Gegenstände wie der Bohrer, die neuen Fähigkeiten sowie die erneut traumhafte Orchestermusik weckten in mir das typische Mario-Fieber. Und insgeheim bin ich bereits gespannt, wo Super Marios nächstes Abenteuer auf der Wii spielen wird. Spekulieren macht schließlich auch Spaß!

DER KOSMO-ASSISTENT Schon **New Super Mario Bros. Wii** bot den sogenannten Super-Assistenten, wenn man einen Level partout nicht schaffte – und auch **Super Mario Galaxy 2** hilft verzweifelten Spielern: Sprecht ihr innerhalb eines Levels mit der schattenhaften Rosalina, fragt sie euch, ob ihr ihre helfende Hand benötigt und ob sie euch zum Stern geleiten soll. Bejaht ihr dies, zieht Mario eine traurige Grimasse (siehe rechtes Bild) und ihr könnt für die nächsten paar Sekunden die Wii-Fernbedienung und das Nunchuk getrost aus der Hand legen, um euch entspannt zurückzulehnen. Ihr seht dann, wie die Entwickler den jeweiligen Kurs in Eigenregie absolvieren. Ist Mario endlich beim Powerstern angekommen, dürft ihr wieder selbst ran. Den Kosmo-Assistenten gibt es aber nicht in allen Galaxien. Auch die Anzahl an Leben, die ihr verbrauchen müsst, bis Rosalina erscheint, ist unterschiedlich.

DIE BONUS-DVD Nicht nur der japanischen Version (siehe Bild) wird eine DVD beiliegen, auf der die Spielmechanik und die Steuerung erklärt werden. Wer bislang also noch kein dreidimensionales Hüpfspiel gezockt hat, der bekommt so das grundlegende Gameplay verständlich beigebracht. Wir begrüßen solche Zusatz-Gimmicks, solange sie keine gravierende Auswirkung auf den Schwierigkeitsgrad haben. Denn Profizocker können sich das Anschauen der DVD getrost schenken. Ebenso werden einige Spieler den Kosmo-Assistenten wohl nie zu Gesicht bekommen, weil sie schlichtweg zu geübt im Finden der Power-Sterne sind. Und diese Wahlfreiheit ist gut!

MARIO-INSIDER-WISSEN:

Super Mario Bros. 3 war das erste **Mario**-Jump&Run mit einer Weltkarte. Das System wurde auch im Nachfolger **Super Mario World** übernommen. Während die 3D-Jump&Runs **Super Mario 64**, **Super Mario Sunshine** und **Super Mario Galaxy** jeweils auf eine frei erkundbare Oberwelt setzten, geht **Galaxy 2** wieder zu einer simplen 2D-Karte zurück.

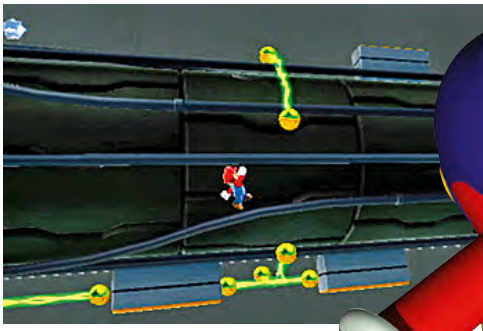
DER ZWEITE MITSPIELER

Im Seriendebüt von Marios All-Abenteuer gab es zwar einen Koop-Modus, doch der beschränkte sich auf einen simplen Mauszeiger, den der zweite Spieler steuern konnte. So ließen sich etwa Sternsplitter einsammeln und auf Gegner schleudern. Im zweiten Teil navigiert ihr diesmal keinen unpersönlichen Cursor mehr, sondern zieht einen Luma hinter euch her, der auf Knopfdruck eine Drehattacke ausführt und dadurch beispielsweise Gumbas in Zaum hält. Das Sammeln von Sternsplittern ist aber weiterhin möglich. Zudem kann der Luma Münzen transportieren und diese Mario zuwerfen – etwa wenn dieser nur noch wenig Restenergie hat. Fein!

DIE MARIO-EVOLUTION

Welche Spielelemente zeichnen die einzelnen Mario-Episoden aus? N-ZONE hat analysiert, warum jedes Abenteuer auf ganz unterschiedliche Art und Weise einzigartig ist. Zur Veranschaulichung pickten wir uns die wichtigsten Spiele heraus.

Obwohl Mario schon im Automatenspiel **Donkey Kong** sein Videospieldebüt feierte, erlangte er erst in **Super Mario Bros.** internationalen Weltruhm: Das NES-Jump&Run bestach mit gehörigem Umfang, einem scrollenden Bildschirm und einer leicht zu begreifenden, aber für die damalige Zeit trotzdem enorm komplexen Spielmechanik. Diese Gameplay-Zutaten machten Mario aus dem Stand heraus zum Vorreiter eines neuen Genres, das viele Nachahmer dazu brachte, ähnliche Spiele zu programmieren. Aber keines von ihnen war so gut wie das Original. Auch einige Levels in **Galaxy 2** setzen auf die klassische Seitenansicht.



SUPER MARIO BROS. (1985)

Vom dritten **Super Mario Bros.**-Teil fürs Nintendo Entertainment System haben sich die Entwickler von **Super Mario Galaxy 2** offenbar die Verwandlungsmöglichkeiten abgeguckt. Kein Hüpfspiel bot zur damaligen Zeit ähnlich vielfältige Kostüme, etwa Mario als Frosch, Waschbär oder Hammerbruder. Jetzt wird Mario – neben zahlreichen anderen Metamorphosen – auf Kommando zum Stein, der alles über den Haufen rollt.

SUPER MARIO 64 (1997)

Den größten Sprung hat Mario zweifelsohne auf dem N64 gemacht: **Super Mario 64** revolutionierte nicht nur die Art und Weise, wie künftige 3D-Jump&Runs aussehen und was sie spielerisch bieten müssen. Es legte auch die Messlatte für neue Klempner-Abenteuer ganz schön hoch. Während **Super Mario Sunshine** das Konzept lediglich durch einen aufgemotzten Hochdruckreiniger fortführte, setzen die **Galaxy**-Teile auf eine neue Spielerfahrung: Die kugelarten Planeten sind nicht bloß ein optischer Hingucker, sondern bereichern das Gameplay fundamental. Dass Mario seine Fähigkeiten aus 64-Bit-Tagen immer noch beherrscht und neue erlernt hat, bedeutet für den Spieler einen großen Fortschritt.

SUPER MARIO BROS. 3 (1988)

JEDE GALAXIE IST ANDERS!

Abwechslung wird bei Super Mario Galaxy 2 groß geschrieben. Wir veranschaulichen die Vielfalt von Marios neuem Abenteuer.

POWERSTERNE SAMMELN

Eure primäre Mission ist auch diesmal das Finden aller PowerSterne, über deren Anzahl noch strenge Diskretion herrscht. Lasst es uns aber so formulieren: Möglicherweise ist nach dem Aufsammeln von 120 Power-Sternen noch nicht *GANZ* Schluss ... Um an die funkelnden Gestirne zu gelangen, müsst ihr euch zum Beispiel kopfüber in einen Abschnitt stürzen, in dem die Gesetze der Schwerkraft vorübergehend außer Kraft gesetzt sind. Die Entwickler haben dabei den Schwierigkeitsgrad weder erhöht noch vereinfacht: **Super Mario Galaxy 2** ist in etwa genauso schwierig wie der erste Teil.

GEGNER PLÄTTEN

Weil die verschiedenen Missionen – jede von ihnen mit eigener Spielweise – allein noch kein Garant für ein abwechslungsreiches Abenteuer sind, haben die Entwickler allerhand Bosse in die Galaxien gepackt. So legt ihr euch etwa mit einem kolossalen Wurm an, dessen wunder Punkt seine Knollen sind, die er an den Gliedmaßen trägt. Auch hier gilt die Devise: Jeder Abschnitt spielt sich anders. Mal benötigt ihr den Bohrer, um einen Feind in die Flucht zu schlagen, mal lenkt ihr Kugelwillis mit Yoshis Zunge auf den Boss und mal ist eine Verwandlung unumgänglich. Gerade die vielfältigen Mario-Metamorphosen (beispielsweise zum Buu-Huu-Geist, zur Biene oder zu einem rollenden Stein) verleihen dem 3D-Jump&Run prickelnden Spielspaß.

NEUE WELTEN FREISCHALTEN

Galaxy 2 borgt sich einige Spielelemente aus **New Super Mario Bros. Wii** – beispielsweise Speicherflaggen, die in regelmäßgen Abständen platziert sind. Zudem ist Marios zweite All-Expedition deutlich geradliniger (siehe Seite 23): Abzweigungen innerhalb der Levels gibt es nur selten, auch der Weg zum Power-Stern ist zumeist klar ersichtlich. Die Abschnitte selbst steuert ihr nicht mehr in einer großen Sternwarte an, sondern bewegt den Analogstick auf der Karte nach links oder rechts. Dadurch verbessert sich die Übersicht.

GEHEIMNIS LÜFTEN

Zwar ist der Anfang der Geschichte bereits hinlänglich bekannt, aber wir dürfen noch nicht verraten, wie die Story weitergeht. Fest steht nur: Bowser Jr. und der Echsenvater höchstpersönlich sind (mal wieder) in die Entführung der Prinzessin verstrickt und haben allerhand Schergen in die Welt gesetzt, die es mit Mario aufnehmen. Damit setzt die Geschichte abermals auf das bekannte Gut-Böse-Schema, was aber nicht stört, zumal die Inszenierung der Bosskämpfe erneut richtig pompös ausgefallen ist. Dass ein **Super Mario**-Abenteuer keine epische und komplexe Geschichte braucht, damit sich der Spaß entfaltet, beweisen übrigens **Mario Party 6**, **Super Mario Ball** und **Mario & Luigi: Partners in Time**.

Partnerarbeit: Einige Items sind nur zu ergattern, wenn euch der Luma zur Seite steht.

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Ich stehe auf Super Marios Superkräfte!“

Mein Vorurteil › Warum hat Nintendo lediglich zwei neue Kostüme ins Spiel integriert? Die übrigen Verwandlungen kenne ich schon aus dem ersten Teil.

Welcher Videospielheld hat die meisten Fähigkeiten drauf? Die Antwort liegt auf der Hand: Es ist unser heißgeliebter Mario! Niemand anderes kann sich in eine Biene verwandeln, wenige Minuten später einen überdimensionalen Bohrer in der Hand halten, um im nächsten Augenblick als Stein durch die Gegend zu rollen. Genau diese Mischung zeichnet **Super Mario Galaxy 2** aus: Kein Abschnitt spielt sich wie der vorherige, kein Kurs gleicht optisch dem anderen. Dass die Entwickler eine geballte Anzahl an Powersternen auf den Planeten verstreuen, sorgt für ein wahrhaft überirdisches Abenteuer. Wir entschieden uns aufgrund des recht ähnlichen Spielablaufs für dieselbe Spielspaßwertung wie beim ersten Teil. Und das heißt was!

ABERMALS DURCHDACHTE STEUERUNG

Was die Steuerung betrifft, wagten die Entwickler von Nintendo nur wenige Experimente. Das Springen und Laufen funktioniert also wie gehabt. Aber grundlegende Innovationen braucht es auch gar nicht – vielmehr setzt **Super Mario Galaxy 2** auf kleine, aber feine Verbesserungen im Detail. Beispielsweise wird der Zeiger der Fernbedienung häufiger genutzt, um bestimmte Passagen zu meistern. Um mit Yoshis Zunge nach Gegnern zu schnappen, richtet ihr die Wii-FB auf den Bildschirm und wählt den jeweiligen Fiesling aus. Habt ihr ihn euch einverleibt, lässt er sich (ebenfalls mit der Fernbedienung) auf ein beliebiges Objekt schleudern, etwa einen Glaskasten, in dem ein wertvolles Objekt verborgen ist. Gut gelungen ist auch der Koop-Modus. Er ist nur eine Zugabe, daher erübrigt sich eine eigene Mehrspielerwertung.

Spielt ihr im Koop-Modus, kommt ihr auf zwei Arten an diese Münze heran: Entweder sammelt sie Mario ein oder der zweite Spieler wirft sie ihm zu.

Das ist, wie unschwer zu erkennen, Super Mario. Er wird wie gehabt mit dem Analogstick gesteuert.

So sieht der Zeiger aus, den der zweite Spieler mit der Wii-Fernbedienung steuert. Damit bestimmt ihr, wohin der Luma laufen soll.

In der hinteren Ecke des Bildschirms befindet sich ein Gegner. Drückt der zweite Spieler auf den A-Knopf, während er auf den Feind zeigt, macht er ihn kurzzeitig kampfunfähig.

Der Luma macht der renitenten Pflanze den Garaus. Alternativ kann er auch Sternenteile auf die Schnapp-Piranha werfen.

VEREINFACHTE WELTKARTE

Lobeshymnen hat die Oberwelt des ersten Teils nicht eingeheimst. Sie sah zwar schick aus und bot viele Räume und Nischen zum Erkunden, aber dadurch wurde leider der Spielfluss gebremst; denn um eine neue Welt zu bereisen, musste der Spieler jedes Mal raten, wo es weitergeht. Um für mehr Ordnung und Übersicht zu sorgen, bauten die Leveldesigner von **Galaxy 2** die Oberwelt gehörig um: 1 Die Handlung findet jetzt auf einem Raumschiff statt. Dort quatscht ihr mit dem Kapitän, holt euch Briefe beim Postboten-Toad ab, lagert gesammelte Sternenteile ein (für die ihr sogar Zinsen bekommt!) und richtet euch einen eigenen Lagerraum für gesammelte Trophäen ein. 2 Sobald ihr eine neue Welt betreten wollt, lauft ihr ans Steuerrad des Raumschiffs – dann zoomt die Perspektive auf einen Auswahlbildschirm. 3 Dort ist übersichtlich aufgelistet, welche Galaxien vor euch liegen, wie viele Powersterne es noch gibt und ob es spezielle Aufgaben gibt, die erst nach und nach zum Vorschein kommen, etwa „Schabernack-Levels“. Das sind Kurse, die ihr bereits besucht habt und die nun anders aussehen.

It's a me, Luigi: Marios Bruderherz fragt euch in manchen Levels, ob ihr mit ihm oder mit Mario den Kurs absolvieren wollt. Die Steuerung von beiden ist unterschiedlich.

Im Intro des Spiels ist das Königreich noch in Ordnung – doch das ändert sich! Die Präsentation ist enorm sympathisch und zeugt von viel Liebe zum Detail.

WAS ERWARTEN DIE FANS?

Wie stark ist das Super-Mario-Fieber eigentlich bei Kollegen, Fanseiten, Lesern und der Online-Community ausgeprägt? Wir haben Meinungen und Erwartungen eingeholt.

Matti Sandqvist, Redakteur bei Games Aktuell:

Auf **Galaxy 2** freue ich mich wie ein Schnitzel, denn kein anderer Held zeichnet eine Konsole so sehr aus wie Mario. Natürlich erwartet uns da kein **Yoshi's Island**, das seinerzeit mit ganz neuen Ideen und revolutionärer Grafik alle umhaute. Der Wolken- und der Stein-Mario bringen jedoch neue schöne Spielelemente mit sich und hey, wer findet Yoshi nicht toll?

NintendoLuke, Community-Mitglied auf www.n-zone.de: Für mich sieht das zwar sehr nach einem **Super Mario Galaxy 1,5** aus, jedoch war der erste Teil sehr gut. Ich glaube, es wird ein gutes Spiel, da sie den im ersten Teil eingeführten Stil weiter beibehalten.

Lukas Bydlinski, Redakteur bei www.nfans.de: :

Die Sternwarte aus **Super Mario Galaxy** war ja schon wesentlich simpler als Peachs Schloss oder Isla Delfino – und in Teil 2 folgt die komplette Abschaffung der Oberwelt? Gelinde gesagt ein schlechter Witz! Da müssen Miyamoto und seine Mannen schon für deutlich mehr Umfang und einen anspruchsvolleren Schwierigkeitsgrad als zuvor sorgen, um mich wieder versöhnlich zu stimmen. Und ich befürchte, dass auch die brandneuen Galaxien wieder sehr linear daherkommen werden ... aber trotz allem: ein potenzieller Hit!

TheFanom, Community-Mitglied auf www.n-zone.de: Schon wieder dieser besch... eidene Hilfsmodus! Schon bei **New Super Mario Bros. Wii** fand ich den Super-Assistenten nicht gerade toll – er richtet sich entweder an Dreijährige, die noch nie einen Controller in der Hand hatten, oder an absolute Neulinge!

S-Kennedy, Community-Mitglied auf www.n-zone.de:

Bei **New Super Mario Bros. Wii** stört der Super-Assistent überhaupt nicht, da er erst nach mehrfachem Versagen aktiviert wird. Bei mir kam er noch nie! Aber so ein richtiger Koop-Modus ist das wohl eher nicht. Genau wie beim ersten **Galaxy**. Auf der Packung stand auch noch drauf, dass man es zu zweit zocken kann und dann kann der zweite Spieler nur mit der Wii-Fernbedienung ein bisschen herumzeigen und mit Sternen ballern.

Maik Koch, Online-Redakteur bei www.videogameszone.de: Ich halte es zwar für eine fragwürdige Entscheidung, dass **Galaxy 2** am Tag des Auftaktspiels der Fußball-Weltmeisterschaft 2010 erscheint, aber mich hat ja keiner gefragt. Nur werde ich erst ein paar Tage später zu den Galaxien aufbrechen. Das runde Leder ist mir dann doch wichtiger.

Kilian Pfeiffer, Redakteur bei www.mag64.de

Dass **Super Mario Galaxy 2** ein weiterer Nintendo-Meilenstein werden könnte, ist unbestritten. Und dennoch bin ich skeptisch ob der fehlenden Oberwelt. Ob dieser Geniestreich sinnvoll war? Was Abwechslung, Ideenreichtum und Spielspaß angeht, können wir davon ausgehen, dass der Juni ganz im Zeichen des knollennasigen Klempners stehen wird. Darüber hinaus bin ich besonders gespannt auf Yoshis Einsatz. Hoffentlich kommt der grüne Zungenschläger nicht zu kurz im Spiel.

David Martin, Online-Redakteur bei www.videogameszone.de: Ein wenig skeptisch bin ich dann doch. Zwar schaut **Super Mario Galaxy 2** richtig gut aus, doch wirkt es auf mich nach wie vor wie ein bloßes **Super Mario Galaxy**-Update mit wenigen neuen Ideen. Ob mich Yoshis Präsenz im Spiel eines Besseren belehrt?

Christian Leuenberg, Chefredakteur von www.wiiinsider:

Bald laufen und hüpfen wir also abermals mit unser aller Lieblingsklempner über zahlreiche kleine und große Planeten – und auch der sympathische Vielfraß Yoshi ist wieder mit von der Partie. Der direkte Nachfolger zu **Super Mario Galaxy**, welches ja durchaus zu seiner Zeit Traumnoten einheimsen konnte, steht in den Startlöchern. Auch wenn es mir schwer fällt, irgendetwas Negatives über den Schnauzbartträger zu schreiben, möchte ich meine leise Kritik jedoch dahingehend äußern, dass es zuvor noch nie einen zweiten Mario-Teil gab, der sich derart nah an seinem Vorgänger orientierte. Nun gut, **Super Mario Bros.** und sein japanischer zweiter Teil alias **The Lost Levels** mal ausgenommen. Der leicht fade Beigeschmack einer programmiertechnischen Aufwärmung macht sich jedoch bei mir derzeit spürbar breit. Aber ich stürze mich selbstverständlich mit Mario ins intergalaktische Abenteuer und lasse mich gerne davon überzeugen, dass **Super Mario Galaxy 2** noch viel besser wird, als sein Vorgänger ohnehin schon ist! Der 11. Juni ist schon zum Spielen im Kalender markiert.

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Keine Revolution, aber trotzdem galaktisch gut!"

Mein Vorurteil › Ist der Grad an Linearität zu hoch? Und wie steht es mit der Motivation, wo man doch viele Elemente schon aus dem ersten Teil kennt?

Bei Spielen, die von Miyamoto-san beaufsichtigt werden, muss man für gewöhnlich keine spielerischen Defizite befürchten. Doch im Falle von **Super Mario Galaxy 2** plagten mich im Vorfeld dennoch gewisse Zweifel. Jetzt steht fest: Dieses Spiel ist wahrhaft galaktisch gut – wenn auch keine Revolution gegenüber dem Seriendebüt. Trotz der spielerischen Parallelen zum ersten Teil (oder gerade deshalb!) erwartet uns ein in jeder Hinsicht „rundes" Abenteuer. Damit meine ich nicht nur die Form der Miniplaneten, die Mario bereist, sondern auch das Zusammenspiel von feiner Technik, ausgefeilter Steuerung, kreativen Levels und cleverem Gameplay. Basta!

STELLENWEISE ZU LINEAR

1 Im ersten Bild ist der Yoshi noch grün. Doch nach dem Verzehr der gelben Beere 2 ändert er nicht nur sein Aussehen, sondern gewinnt auch eine neue Fähigkeit hinzu: Er kann schwarz abgedunkelte Räume erhellen. So vergrößert sich Marios Bewegungsradius deutlich. 3 Wohin wohl die Treppe aus dem letzten Bild führt?
Ihr merkt schon, allzu viele Verzweigungen sieht man auf den Bildern nicht. Und auch die übrigen Abschnitte sind zumeist recht linear aufgebaut. Das heißt, ihr kommt in ein Gebiet, erfüllt dort eine waghalsige Geschicklichkeitseinlage und schnappt euch zum Schluss den Power-Stern. Dazu braucht es zwar eine gute Portion spielerisches Geschick, aber kaum pfadfinderische Fähigkeiten! Aber letztlich ist dieser vermeintliche Kritikpunkt auch eine Stärke des Spiels – denn wollen wir wirklich erst in tausend Sackgassen laufen, ehe wir auf den richtigen Weg finden?

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	16:9/4:3, 480p/576i
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • ANNE SCHMIEDL

„Dieses Spiel wird lange im Laufwerk bleiben!“

Mein Vorurteil › **Super Mario Galaxy 2** erscheint mir – im Gegensatz zum Vorgänger – einfach etwas zu linear. Ob das auf Dauer wirklich Spaß bringt?

Liebevolles Level-Design in Kombination mit Marios schier unendlichen Metamorphosen machen **Super Mario Galaxy 2** zu einem Jump & Run der allerersten Liga: Langeweile kann bei dieser unglaublichen Vielfalt auf keinen Fall aufkommen! Und der Schwierigkeitsgrad ist genau so, wie er sein muss: ausgewogen!!

DIE MEINUNG • CHRISTINA KALKA

„Das Spiel steht unter einem guten Stern!“

Mein Vorurteil › Wieso Vorurteil? Ich bin optimistisch und behaupte: **Galaxy 2** steht unter einem guten Stern und wird das beste Spiel des Jahres!

Mario und Yoshi sind schon so lange ich mich erinnern kann ein fester Bestandteil meines Lebens – umso mehr freue ich mich darauf, in **Super Mario Galaxy 2** endlich auch wieder größere Spielabschnitte im Sattel des knuffigen Dinos bestreiten zu können. Hinsichtlich der linearen Levels habe ich gemischte Gefühle: Auf der einen Seite habe ich gerade die riesigen, frei begehbaren Areale aus **Super Mario 64** sehr genossen, auf der anderen Seite bin ich auch ein Fan der geradlinigen, zweidimensionalen Levels aus den ganz alten Mario-Titeln. Ich lasse mich überraschen, wie sich Marios neuester Trip in die unendlichen Weiten des Alls letztendlich spielen wird, und kann es kaum erwarten, endlich reinzocken zu können. Denn eins ist ja wohl klar: Der Nachfolger des genialen **Super Mario Galaxy** wird garantiert ein echter Jump&Run-Kracher.

WERTUNGEN

PRO

- Jede Galaxie ist anders!
- Vereinfachte Weltkarte
- Abermals durchdachte Steuerung
- Galaktisch hoher Spielumfang
- Zig Verwandlungsmöglichkeiten!
- Verbesserter Koopmodus

CONTRA

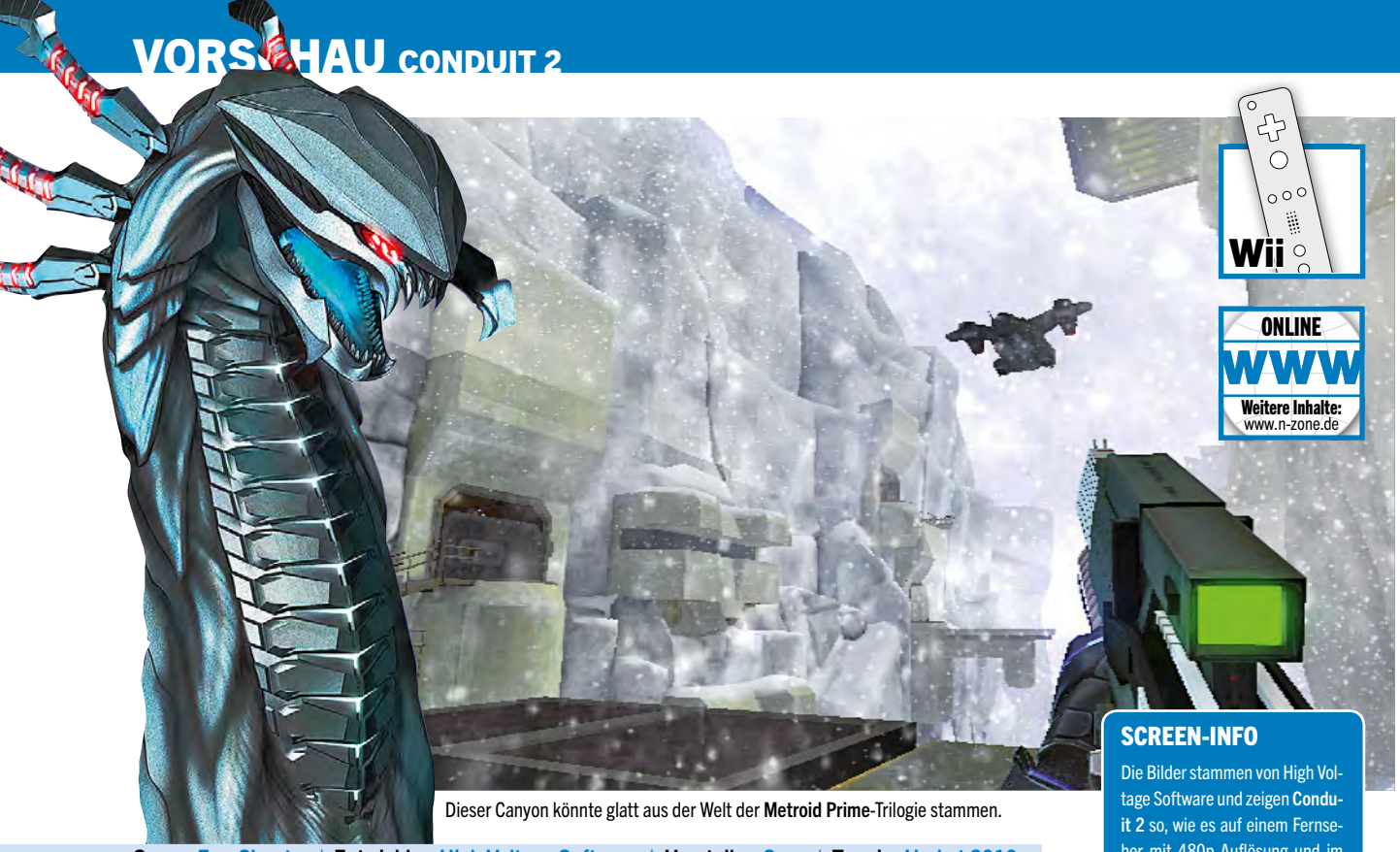
- Stellenweise zu linear

GRAFIK 10

SOUND 9

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
96	--



Dieser Canyon könnte glatt aus der Welt der **Metroid Prime**-Trilogie stammen.

Wii

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von High Voltage Software und zeigen **Conduit 2** so, wie es auf einem Fernseher mit 480p-Auflösung und im 16:9-Breitbild aussehen wird. Die Fotos im Infokasten sollen als Inspiration für mögliche eigene Motive dienen.

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** High Voltage Software | **Hersteller:** Sega | **Termin:** Herbst 2010

CONDUIT 2

Text | Christoph Kraus

Der Wahnsinn: High Voltage Software, die Entwickler des Wii-Shooters, reservieren einem N-ZONE-Leser einen Ehrenplatz im Spiel!

Wir fühlten uns ein klein wenig geehrt, als ein Sega-Vertreter in der Redaktion anrief und uns von einer spannenden Leser-Aktion erzählte. Ein N-ZONE-Leser könne einen Hauptpreis der besonderen Art gewinnen: eine persönliche Widmung in **Conduit 2**! Das Gesicht des Gewinners würde auf einem Fahndungsposter im neuen Wii-Shooter zu sehen sein, inklusive Namen – ein wirklich elitäres Geschenk! Klar, dass wir dieses Angebot nicht ausschlagen. Alle Details zum Ablauf erfahrt ihr im separaten Infokasten.

Wi-Fi Connection unter Beschuss

Aber **Conduit 2** ist auch abseits dieser etwas anderen Verlosung ein heißer Anwärter auf den Titel „Bester Ego-Shooter auf der Wii“. Vor allem Online-Zocker bekommen nach einer langen Durststrecke endlich wieder einen Grund, sich in die Wi-Fi Connection einzuklinken. Denn die Entwickler von High Voltage Software versprachen uns ein tiefgründiges Mehrspieler-Erlebnis, das dieses Mal (anders als beim ersten Teil) Kämpfe am geteilten Bildschirm ermöglicht. Diese scheinbar kleine Verbesserung könnte in puncto Gameplay große Auswirkungen haben, schließlich liegt die letzte ernst zu nehmende Wii-Ballerei mit gutem Multiplayer-Modus schon längere Zeit zurück. Das Potenzial, die Core-Spieler mit einem komplexen Spiel zu versorgen, haben die Entwickler aber erkannt. Das belegen schon die vielfältigen Modifikationsmöglichkeiten, was Waffen und Spielvarianten angeht. Dass man die Story von **Conduit 2** erstmals kooperativ bestreiten kann, ist ein weiteres Indiz dafür, dass sich die Designer derzeit

Ob vertikal, horizontal oder vier Spieler gleichzeitig: Die Mehrspieler-Modi sind vielfältiger denn je.

viele Gedanken über die Weiterentwicklung der Serie machen. Allerdings erwarten wir auch gehörige Verbesserungen, was die Solo-Kampagne betrifft, ehe wir das Spiel allzu sehr in den Himmel loben. Das erste **The Conduit** war zwar vergleichsweise spannend inszeniert, konnte aber längst nicht mit **Metroid Prime** und Co. mithalten, was Story, Abwechslung und Dauermotivation betrifft. Es liegt jetzt an High Voltage, die Defizite nicht nur zu erkennen und in Interviews anzusprechen, sondern sie auch zu beseitigen.

Einmal Regenwald und zurück

Der beste Shooter ist nur wenig wert, wenn sich der Spieler in der Spielwelt nicht heimisch fühlt. Wir konnten bereits erste Einblicke in die neuen Gebiete erhaschen und sind recht optimistisch, was die Qualität der Umgebungen anbelangt. So ist die Handlung von **Conduit 2** erst in einem Ölbohrturm angesiedelt, ehe es in einer verschollenen Stadt im Regenwald weitergeht. Das vereiste Gebiet Siberia und eine mit allerhand technischem Krimskrams bestückte Hügellandschaft bilden weitere Eckpfeiler der wendungsreichen Geschehnisse, in denen eine Alien-Verschwörung im Mittelpunkt steht.

Neue Details auf der E3?

Es ist unwahrscheinlich, dass wir vor der E3-Messe, die Mitte Juni stattfindet, neue Fakten zum Wii-Shooter erfahren. Aber N-ZONE-Redakteur Sebastian Stange hat **Conduit 2** schon auf seiner Liste der Spiele, die er sich ganz genau ansehen möchte, wenn er das größte Videospiel-Event der Welt besucht. ■

Weniger Geradlinigkeit: Die Entwickler versprechen deutlich mehr Verzweigungen innerhalb der Levels.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„MotionPlus: Ja oder Nein?“

Die Entwickler von High Voltage Software wissen, welche Spiel-Elemente sie anpacken müssen, damit **Conduit 2** noch besser wird als das Seriendebüt: Neben einer weitaus weniger linearen Levelgestaltung versprachen uns die **Conduit**-Macher, mehr Waffen und Gegnertypen zu integrieren. Großes Rätselraten herrscht weiterhin um den Wii-MotionPlus-Aufsatz. Mal heißt es, die Entwickler haben das Zubehör fest eingeplant, dann wird die Unterstützung wieder dementiert. Ich tippe darauf, dass Sega ganz genau die Verkaufszahlen von **Red Steel 2** beobachtet (das bekanntermaßen nur mit MotionPlus funktioniert). Läuft das Spiel gut, könnte auch **Conduit 2** von der präziseren Steuerung profitieren.

WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

EXKLUSIVE ÜBERRASCHUNG FÜR N-ZONE-LESER!

So ist mit etwas Glück euer Gesicht auf einem Fahndungsposter im neuen Wii-Shooter zu sehen.

1 Ihr besucht unsere Webseite www.n-zone.de, …

2 … klickt auf der Startseite auf die News zu Conduit 2, …

3 … schickt euer Foto, euren Namen und Spitznamen sowie euer Geburtsdatum an die angegebene E-Mail-Adresse …

4 … und gebt uns das Einverständnis, dass euer Foto tatsächlich von euch selbst stammt und dass es in allen weltweiten Versionen von Conduit 2 samt eurem Namen (ausgeschriebener Vorname plus erster Buchstabe des Nachnamens) und Geburtsdatum unentgeltlich verwendet werden darf. Die kompletten Teilnahmebedingungen findet ihr auf unserer Website.

5 Ihr müsst mindestens 18 Jahre alt sein.

6 Eine Jury, bestehend aus der N-ZONE-Heft- und Online-Redaktion, ermittelt schließlich den Gewinner. Teilnahmeschluss ist der 2. Juni 2010.

Viel Glück!

Ausgezaubert: Rollenspieltypisch verfügen die Charaktere über verschiedene Fähigkeiten wie Magie oder Kampfstärke.

Mit Köpfchen: In den weitläufigen Spielabschnitten erwarten euch nicht nur Kämpfe, sondern auch viele Rätsel.

SCREEN-INFO

Die Screenshots stammen zum Großteil von den Entwicklern, teilweise haben wir sie selbst erstellt. Die Bilder, die uns TopWare zur Verfügung gestellt hat, sind etwas höher aufgelöst und stammen wahrscheinlich direkt aus der Entwickler-Engine – die von uns angefertigten Screenshots zeigen das Spiel so, wie es auf eurem TV aussehen wird.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Village1 | **Hersteller:** TopWare | **Termin:** 25. Juni 2010

Wii

GESPIELT N-ZONE

ENCLAVE: SHADOWS OF TWILIGHT

Text | Thomas Eder

Auf den Spuren von Superstar Link? Wir haben die Wii-Fassung des Action-Adventure-RPG-Mix ausführlich gespielt!

Bereits im Jahr 2002 erschien **Enclave** für die alte Xbox und den PC – letzten Sommer wurde eine Portierung auf die Wii angekündigt. Nachdem es seitdem still um das Action-Adventure gewesen war, haben wir kürzlich überraschend eine Vorschau-Fassung erhalten, anhand der wir erste Spieleindrücke sammeln konnten.

Gut gegen Böse. Mal wieder …

Die Story des Abenteuers mit RPG-Elementen ist schnell erzählt: Die Fantasy-Welt von **Enclave** ist nach dem Sieg des Guten über das Böse geteilt – die Stadt Celenheim wird vom Reich der Dunkelheit umschlossen. Doch der vermeintliche Frieden ist nur von kurzer Dauer: Die dunkle Macht erstarkt und will sich die Enklave des Lichts unter den Nagel reißen …

Vor dem eigentlichen Spielbeginn entscheidet ihr euch für einen Handlungsstrang – wahlweise Licht für den guten Weg oder Dunkelheit für ein Spielerlebnis im Dienste des Bösen. So startet ihr mit einem Menschen oder einer Attentäterin ins Spiel – im weiteren Spielver-

Platz da!: Mit ein paar Hieben, die ihr durch Schwingen der Wii-Fernbedienung ausführt, räumt ihr Gegner aus dem Weg. Hier funktioniert die Bewegungssteuerung ganz gut, wenn man aber mittels Schütteln springen soll, wird's nervig!

lauf schaltet ihr weitere Charaktere mit neuen Fähigkeiten frei, aus denen ihr vor jeder Mission die am besten zu eurem Stil passende Figur aussucht – sei es ein Magier, ein Krieger oder ein Bogenschütze.

Anspruchsvoller Mix

Das Gameplay findet in schicker 3D-Optik statt – ihr steuert eure Figuren durch die weitläufige Fantasy-Welt, stoßt dabei auf eine Menge Fallen und Gegner und müsst gelegentlich kleine Rätsel lösen. Erwähnenswert ist der gehobene Schwierigkeitsgrad, der auch geübten Zockern einige Game-Over-Bildschirme bescheren wird. Wie in einem RPG spielt eure Ausrüstung eine große Rolle: Ihr stellt diese vor jeder Mission aus eurem Inventar oder mit dem in den Levels gefundenen Gold selbst zusammen. Die von uns gespielten Charaktere verfügten neben Schlagwaffen wie Schwertern auch über Bögen und Armbrüste, die mit unterschiedlichen Pfeilen bestückt werden können. Gespielt wird wahlweise in Rückansicht der Spielfigur oder der Ego-Perspektive, nur beim Gebrauch der Schusswaffen wechselt das Spiel automatisch in die Ich-Ansicht. An der Steuerung werden die Entwickler hoffentlich noch ordentlich feilen, da sie sich in der von uns gespielten frühen Fassung des Spiels noch sehr hakelig anfühlte und auch die eine oder andere Button-Belegung nicht sehr gelungen ist. Besonders das Springen durch Hochreißen der Fernbedienung fühlt sich nicht nur seltsam an, sondern ist auf Dauer sogar richtig anstrengend. Auch die KI, die Grafik und der Sound waren noch nicht fehlerfrei, doch wenn die Entwickler wie versprochen auch hier noch mal Hand anlegen, steht uns mit der Wii-Wiedergeburt von **Enclave** mal wieder ein recht interessanter Action-Adventure-Rollenspiel-Mix ins Haus.

Zu scharf für die Wii: Dieser Screenshot stammt direkt aus der Entwickler-Engine und ist deswegen etwas höher aufgelöst. Doch auch auf den von uns erstellten Bildern sieht das Spiel ganz schick aus – auch wenn es stellenweise noch an Feinschliff fehlt.

Für Fans: Die Story entspricht derjenigen der Xbox-Fassung und ist nicht unbedingt sehr kreativ, dürfte Fantasy-Freunden aber trotzdem gut gefallen.

Taktisch: Vor jedem Abschnitt sucht ihr euch eine für die Gegner und Herausforderungen der nächsten Levels taugliche Spielfigur samt Equipment aus.

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Aus dieser Baustelle könnte noch was werden!“

Ich kenne die Xbox-Fassung und habe vor allem zwei Dinge in Erinnerung: den hohen Schwierigkeitsgrad und die schicke Optik. Genau das erwartet euch auch auf der Wii – jedenfalls wenn die Entwickler der Grafik noch den nötigen Feinschliff verpassen. Die Story hat mir damals schon gefallen – vor allem die Möglichkeit, das Spiel wahlweise auf der Seite des Lichts oder der Dunkelheit zocken zu können. Die Steuerung beim Original habe ich in weniger guter Erinnerung und hoffe, dass daran auch bei der Wii-Fassung noch gefeilt wird. Springen via Nunchuk-Schütteln ist einfach etwas seltsam …

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Leuchtend: Die Licht- und Zaubereffekte des Spiels sind farbenfroh umgesetzt.

Abwechslungsreich: Knallbunte und eher düstere Spielgebiete wechseln sich ab.

SCREEN-INFO

Die Bilder wurden uns von Hersteller Konami zur Verfügung gestellt und zeigen glaubhaft die Grafik des Spiels.

Genre: Action | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 2010

GORMITI: DIE HERRSCHER DER NATUR!

Text | Christina Kalka

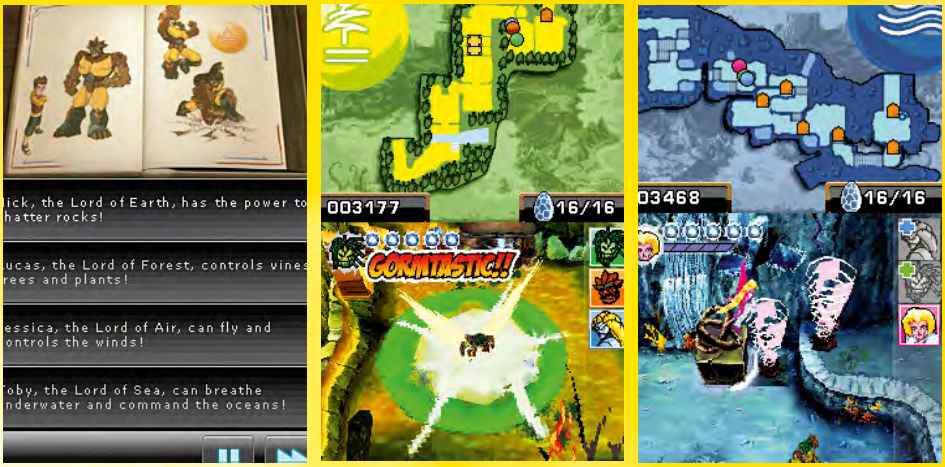
Bunte Grafik, gefährliche Monster: Konami setzt die TV-Serie Gormiti für Wii und DS um.

Jede Menge Merchandise, eine eigene Zeichentrickserie und nun auch eine Umsetzung für die Spielekonsole: Die aus Italien stammenden Gormiti-Sammelfiguren werden mittlerweile auch hier in Deutschland auf den Schulhöfen immer populärer. Die Spielinhalte ranken sich dabei zumeist um die Insel Gorm, die als Dreh- und Angelpunkt des Gormiti-Universums einst die friedliche Heimat des gleichnamigen Völkchens darstellte, bevor der zerstörungswütige Lava-Gormiti und Herrscher des Bösen, Magmion, aus den Tiefen eines Vulkans gekrochen kam und mit seiner Armee aus Feuerwesen alles dem Erdboden gleichmachte. **Gormiti: Die Herrscher der Natur!** spielt in der Ära der TV-Serie, in der Magmion nach einer jahrhundertelangen Phase des Friedens und des Wiederaufbaus erneut über die Insel Gorm hereinbricht, die unterschiedlichen Gormiti-Völker gegeneinander aufhetzt und die Macht an sich reißen will. Zu allem Überfluss stößt zu Beginn des Spiels auch noch ein Charakter namens Razzle beim Großputz in seiner Bibliothek versehentlich einen Stapel Bücher in ein Portal, das die wertvollen Stücke prompt direkt vor die Füße des herrschsüchtigen Imperators befördert. Der schmökert eine Runde und stellt fest, dass fünf magische Amulette über die gesamte Insel verteilt sind, deren Wiedervereinigung ihm ein Tor zur Erde öffnet – und ihm damit die Möglichkeit gibt, auch in der Welt der Menschen Chaos und Vernichtung zu stiften. Natürlich könnt ihr das nicht zulassen und so legt ihr Magmion und Konsorten in einer Mischung aus Action- und Puzzle-Elementen das Handwerk. Dabei schlüpft ihr in die Rolle der menschlichen TV-Helden, die sich allesamt selbst in kraftstrotzende Gormiti-Lords verwandeln können.

Altbekannt: Um Gorm zu retten, übernehmt ihr die Rolle der bekannten TV-Helden der Serie.

DER HERRSCHER DER NATUR AUF DEM DS

Die DS-Version des Spiels kommt zwar grafisch nicht ganz so schick daher wie ihre große Schwester für die Wii, verspricht aber ebenso viele Features für die Gormiti-Fans. Etwas puzzlelastiger als das Wii-Spiel, entführt euch auch die Handheld-ausgabe auf die extrem farbenfrohe Insel Gorm, wo ihr die Eigenschaften eurer Helden geschickt kombinieren müsst, um Hindernisse zu überwinden und Gegner zu bezwingen. Die Steuerung erfolgt dabei komplett über den Touchscreen.



Bewährt: Mit der DS-Spielwelt interagiert ihr ausschließlich via Touchscreen, während der obere Bildschirm die Karte zeigt.

Gute Technik

Gormiti für die Wii ist vor allem eines: sehr, sehr bunt. Die weitläufige Spielwelt, die sich in fünf thematisch unterschiedliche Gebiete aufteilt und auch Originalschauplätze der Serie enthält, wird in knalligen Farben und mit viel Liebe zum Detail präsentiert und passt grafisch zur Cartoon-Vorlage – nur um einiges hübscher. Auch die zahlreichen Kämpfe strotzen vor Spezialeffekten: Jeder eurer Gormiti-Krieger verfügt über individuelle Fähigkeiten, die optisch ansprechend dargestellt werden. In eurer Schlacht gegen das Böse führt ihr jeweils drei der vier Hauptcharaktere, die den Elementen Erde, Luft, Wasser und Wald zugeordnet sind, gleichzeitig in den Kampf. Einen von ihnen kontrolliert ihr selbst, die anderen beiden werden vom Computer gesteuert. Während des Kampfes dürft ihr zwischen den Charakteren und ihren Attacken hin und her wechseln, um eure Gegner möglichst effektiv ins Jenseits zu befördern und Magmion davon abzuhalten, die magischen Amulette vor euch in die Finger zu bekommen. Nebenbei schaltet ihr Videosequenzen frei, deren Dialoge von den Originalstimmen aus der Fernsehserie gesprochen werden, und erspielt euch spezielle Kampfarenen, in denen ihr ganze Horden von Feinden vertrimmt, während euch ein Zeitlimit im Nacken sitzt. **Gormiti: Die Herrscher der Natur!** macht mit all den aus der TV-Serie bekannten Gesichtern und deren sauber erscheinender Umsetzung in hübsch gestalteter Wii-Grafik Hoffnung auf ein reizvolles Spielerlebnis für Fans von Cartoon und Sammelspiel. ■

Feurig: Eure Gegner sind alle möglichen Arten von hitzigen Flammenwesen.

Strategisch: In den Kämpfen wechselt ihr blitzschnell zwischen den Charakteren.

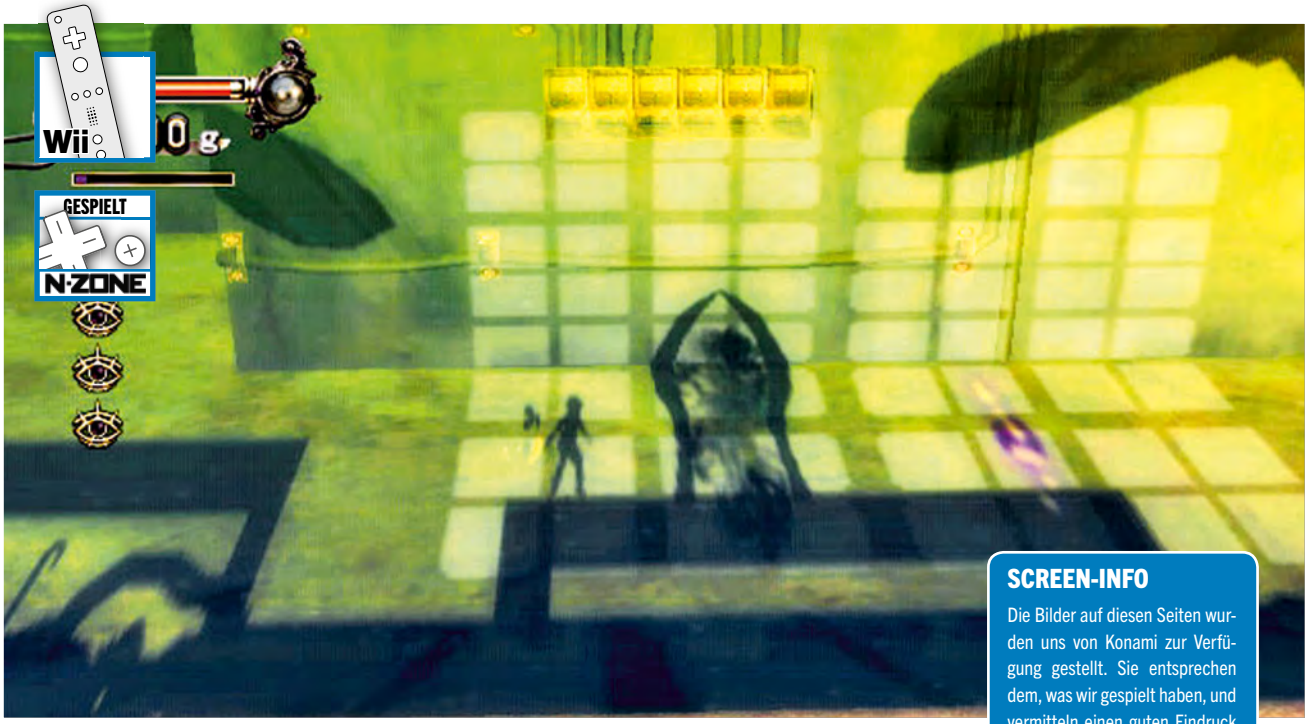
Clever: Puzzles löst ihr durch den Einsatz der individuellen Gormiti-Talente.

MEINUNG ● CHRISTINA KALKA

„Das könnte ein tolles Wii-Spiel für Kinder werden."

Anfangs war ich ziemlich skeptisch, doch **Gormiti** macht auf mich insgesamt einen sehr guten Eindruck. Vor allem die Optik auf der Wii erscheint mir sehr ansprechend und gelungen. Dafür muss man allerdings zugeben, dass sich die Story des Spiels wirklich unglaublich klischeebeladen anhört. Die Spiele richten sich außerdem tendenziell eher an die jungen Fans der Zeichentrickserie – dementsprechend werden sich der Schwierigkeitsgrad und der spielerische Anspruch stark in Grenzen halten. Aber schließlich müssen Spiele für Kinder ja nicht prinzipiell schlecht sein, weswegen ich mir gerade für die Wii-Version gute Chancen auf ein recht ordentliches Spiel ausrechne.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



SCREEN-INFO
Die Bilder auf diesen Seiten wurden uns von Konami zur Verfügung gestellt. Sie entsprechen dem, was wir gespielt haben, und vermitteln einen guten Eindruck von der Spielegrafik.

Genre: Action Adventure | **Entwickler:** Hudson Soft | **Hersteller:** Konami | **Termin:** Herbst 2010

DER SCHATTENLÄUFER
UND DIE RÄTSEL DES DUNKLEN TURMS

Text | Sebastian Stange

Langer Titel, kuriose Spielidee – hier steuert ihr einen Schatten!

Hudsons neuem Wii-Spiel liegt eine seltsame Spielidee zugrunde. Ihr seid darin nämlich nur ein Schatten, der auf der Spitze eines riesigen Turms gefangen gehalten wird und versucht, zu seinem Besitzer zurückzukommen. Wie es dazu kam, erfahrt ihr erst im Verlauf eures Abenteuers. Ganz auf euch allein gestellt seid ihr dabei nicht: Die Fee Sprangle begleitet euch auf Schritt und Tritt und hilft euch, wo sie nur kann.

Kreative Schattenspiele

Da ihr nur ein Schatten seid, findet das Spielgeschehen auf der Wand des Turms statt. Im Vordergrund befinden sich Plattformen, Treppen, Brücken und Schalter und im Hintergrund die Schatten all dieser Objekte und eure Spielfigur, die darauf entlangläuft. Mittels der Pointer-Funktion der Wii-FB könnt ihr Sprangle wie einen Cursor über den Bildschirm bewegen. Per Tastendruck lasst ihr sie dann Schalter umlegen oder auch den Winkel bestimmen, aus dem das Licht auf den Level fällt. Das ist eine wirklich clevere Idee, da die Anordnung der Objekte im Vordergrund trügen kann. Wichtig ist nur, dass deren gemeinsame Schatten euch den Weg ebnen. Ihr klettert, springt und turnt also Level für Level immer weiter nach oben. Schnell findet ihr ein Schwert und wehrt euch gegen bizarre Schattenmonster. Euer Ziel in jedem Level ist es, drei magische Amulette zu finden, die dann den Ausgang öffnen. Obendrein gibt es einige simple Rollenspielelemente, die es eurer Spielfigur erlauben, sich weiterzuentwickeln.

Gewollte Tristesse

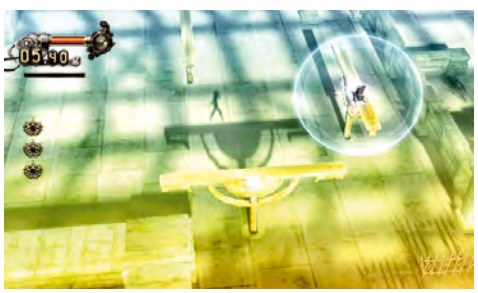
Grafisch zaubert das Schattenspiel zwar recht simple, aber stimmungsvolle Bilder. Erdtöne dominieren und die Spielwelt macht einen leeren, regelrecht einsamen Eindruck. Das passt prima zur Geschichte. Aber wirken die eher leeren Hintergründe auf Dauer nicht etwas öde? Und bietet der Spielverlauf genügend Abwechslung und Herausforderung? Das konnten wir beim kurzen Anspielen noch nicht herausfinden. Allerdings ist **Der Schattenläufer** schon jetzt ein Geheimtipp für alle, die sich für frische Spielideen begeistern. ■

MEINUNG
SEBASTIAN STANGE

„Kann die clevere Spielidee auch langfristig unterhalten?“

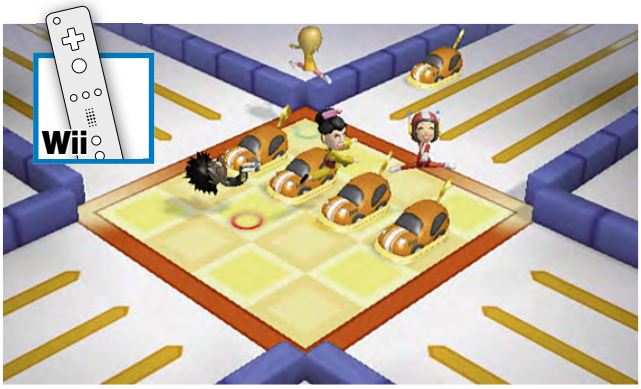
Hudsons Schatten-Spielerei ist erfreulich eigenwillig. Die Optik, der Spielverlauf, die Rätsel – das ist alles neu und ungewohnt. Die ersten angezockten Levels machten obendrein wirklich Spaß. Die Frage ist halt, ob das Spielprinzip auch über die volle Länge des Abenteuers unterhält. Gibt die Spielerei mit Licht und Schatten hierfür genügend her?

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10



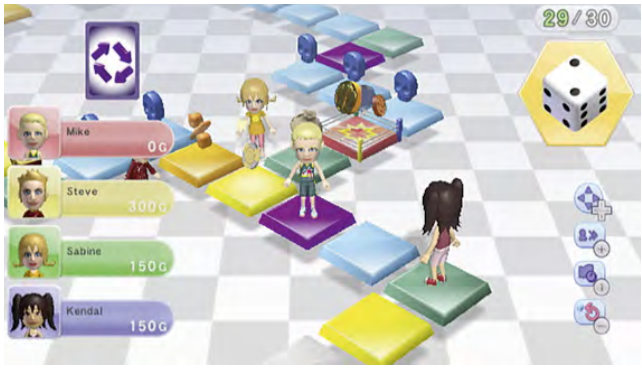
Hilfreich: Per Pointer bewegt ihr die Fee Sprangle über den Bildschirm und betätigt so Schalter oder bewegt Plattformen.

Geheimnisvoll: Bei Spielbeginn habt ihr noch keine Ahnung, was es mit dem mysteriösen Turm auf sich hat.



Mehrspieler: Am meisten Spaß machen die verrückten Spiele natürlich mit Freunden.

Verkleidung: Ist das nicht eine schöne Glatze, die dem Verlierer da aufgestülpt wurde?



Party-Modus: Auch auf einem Spielbrett dürft ihr gegen eure Freunde antreten.

Avatar-Editor: Hier passt ihr die Spielfiguren euren individuellen Vorstellungen an.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Hudson Soft | **Hersteller:** Konami | **Termin:** Juni 2010

GAMES ISLAND

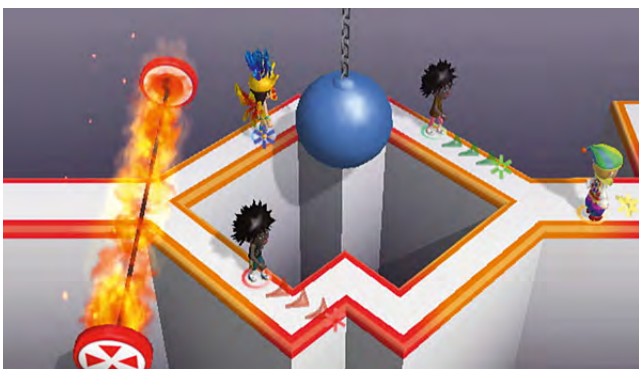
Text | Christina Kalka

Reif für die Insel: Hudson Soft eröffnet im Sommer die Saison für total abgedrehte Minispiele!

Wettfliegen, Kajakfahren, Volleyball – Hudson Softs **Island**-Reihe ist für ihr breites Repertoire in Sachen Mehrspielerunterhaltung bekannt. Mit dem neuesten Serienableger **Games Island** kehren die Entwickler, die auch für die erfolgreichen **Mario Party**-Spiele verantwortlich sind, nun einmal mehr dem Sport den Rücken zu und nehmen euch dafür auf ein kunterbuntes Party-Eiland mit. Dort erwarten euch 100 verschiedene, teilweise extrem abgefahrene Minispiele, die von bis zu vier Spielern gleichzeitig gespielt werden können. Im Wettstreit um die meisten Punkte schwimmt ihr beißwütigen Haien davon, rettet euch als Kegel verkleidet vor einer Bowlingkugel, bringt euer Gehirn beim Merk-Quiz zum Rauchen oder bewerft eure Kontrahenten mit Bomben. Zugegeben, das klingt nicht nach einer absoluten Revolution des Genres, doch der Spielspaß ergibt sich schließlich aus der Umsetzung – und hier könnte **Games Island** das Zeug dazu haben, sich aus der großen Menge an Minispiel-Sammlungen hervorzuheben.

Verkleidet und bekleckert

Um die Angelegenheit etwas persönlicher zu gestalten, stellt ihr euch vor dem Beginn des eigentlichen Spiels aus einem großen Haufen verschiedener „Bauteile“ eine eigene Spielfigur zusammen. Nachdem ihr diese mit einer coolen Frisur und einem passenden Hut ausgestattet habt, geht's auch schon rein ins Vergnügen. Neben Spielpunkten, mit denen ihr für gute Leistungen in den Spielchen belohnt werdet, winkt nach jeder Runde eine ganz besondere Art der Spielauswertung: Wer sich besonders geschickt angestellt hat, dem winken coole Sofortbelohnungen – wer mies war, wird bestraft. Und diese Strafen sind wahrhaft drakonisch: Wer verliert, wird mit Farbe übergossen oder in ein ziemlich albernes Tierkostüm gesteckt. Auch durch solche witzigen Einlagen verspricht **Games Island**, ein unterhaltsamer Party-Spaß für verregnete Sommerabende zu werden. ■


Nervenkitzel: Besonders bei so einer Flucht vor der Feuerwalze kommt Stimmung auf.

MEINUNG
CHRISTINA KALKA

„Ich will eines von den Froschkostümen!“

Ordentlich gemachte Minispiel-Sammlungen sind für den Abend mit Freunden immer gefragt – aber leider auch rar gesät zwischen vielen langweiligen und anspruchslosen Genrevertretern im Laden. Zum Glück scheint es zumindest, als werde **Games Island** eine runde Sache mit hohem Spaßfaktor. Ein Grund mehr, sich auf den Sommer zu freuen!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Der Kampfbildschirm sieht aus wie eh und je. Schade, dass hier nichts geändert wird.

Solche Höhlen erkundeten wir schon in den Vorgängern. Diese hier ist neu.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Game Freak | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Herbst 2010 (Japan)

POKÉMON BLACK & WHITE

DS

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

Text | Stephan Gerner

Ein Ende ist nicht in Sicht: Die 5. Pokémon-Generation kommt auf Japan zu! Wir haben bereits jetzt erste Infos zum neuen Abenteuer.

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Bilder stammen von der offiziellen japanischen **Pokémon**-Webseite. Eigene Screenshots können wir in so einer frühen Entwicklungsstufe des Spiels leider noch nicht anfertigen. Die Bilder im Extrakasten „Neue und alte Pokémon" stammen aus der **Pokémon**-Trickserie.

WER WIRD WELTMEISTER?

Habt ihr am 5. Juni schon etwas vor? Hoffentlich nicht, denn **Pokémon**-Spieler, die sich zum besten Trainer der Welt berufen fühlen, sollten sich diesen Tag unbedingt freihalten. Im Kölner Hotel Pullman entbrennt ein Wettkampf um den talentiertesten Pokémaniac der Bundesrepublik. Gespielt wird mit den neuen **HeartGold**- und **SoulSilver**-Editionen, dabei sind auch die Legendären Pokémon zugelassen. Vier Spieler qualifizieren sich in zwei Altersgruppen anschließend für die Weltmeisterschaft auf Hawaii (13. bis 15. August 2010) und treten dort gegen die übrigen Trainer-Talente aus Japan und den USA an. Aber auch wer nicht so weit kommt, geht nicht mit leeren Händen nach Hause: Jeder Teilnehmer erhält ein silbernes Evoli – das Prunkstück im Pokédex!

Auf www.pokemonvgc.com erfahrt ihr alle Infos zur Weltmeisterschaft.

NEULAND!

Pokémon-Spieler, die der Meinung waren, man könne die Artenvielfalt nach der Einführung von Gott-Pokémon Arceus nicht noch weiter ausbauen, haben sich mächtig getäuscht: Die inzwischen fünfte Generation der Taschenmonster ist im Anmarsch! Die Editionen **Black & White** (deutsch: **Schwarz & Weiß**) sollen noch im Herbst dieses Jahres in Japan auf den Markt kommen. Bis es in Europa so weit ist, kann es leicht Sommer 2011 werden, aber dass die Editionen überhaupt bei uns erscheinen, davon ist stark auszugehen.

MEINUNGEN

andypanther: Gerade **Pokémon** ist doch eine Serie, bei der es nun wirklich nicht auf Grafik ankommt. Außerdem finde ich und viele andere auch, dass die besten Teile die ersten beiden sind. Und wie sehen die aus, sind die etwa in 3D? Da sich das Spielprinzip nicht ändern wird (und auch nicht ändern soll!), hoffe ich vor allem auf interessante Pokémon, die ein bisschen weniger nichtssagende Namen haben als die der letzten Generationen.

Pit93: Ich finde zwar auch, dass die **Pokémon**-Serie auch mit der Grafik aus **Rubin**, **Saphir** und **Smaragd** noch zehn Jahre hätte weiterfahren können, trotzdem würde mich die Vorstellung reizen, auf dem 3DS einmal ein Pokémon-Abenteuer zu spielen, das annähernd eine Grafik wie **Pokémon Colosseum** oder **Pokémon XD** bietet.

Mamagotchi: Wenigstens geht die Grafik mehr in Richtung klassischer Third-Person-Perspektive und damit immer mehr Richtung 3D. Aber wieso konnten sie nicht bis zum Release des 3DS abwarten? Dafür gibt es ein dickes, fettes Minus! Trotzdem werde ich sie mir bestimmt holen.

POKÉMON CENTER FRISCH RENOVIERT!

Eine weitere Änderung fand bei der Aufteilung der öffentlichen Einrichtungen statt, denn das Pokémon Center und der PokéMarkt scheinen nun in ein und demselben Gebäude untergebracht zu sein. Das erspart dem Trainer Lauferei, denn früher habt ihr im Pokémon Center euer Team geheilt und musstet anschließend noch in den PokéMarkt gehen, um euren Vorrat an Pokébällen aufzustocken. Nun könnt ihr beides zusammen am gleichen Ort erledigen.

NEUE WELT, NEUES GLÜCK!

Viel ist über den Spielinhalt noch nicht bekannt. So wissen wir weder, wie die neue Welt heißt, noch wie viele neue Pokémon es insgesamt geben wird. Was Nintendo aber bereits verraten hat, ist, dass es zum ersten Mal grundlegende Änderungen in der Reihe geben soll. Zumindest auf die Grafik trifft das auf jeden Fall zu. Ihr seht die Spielwelt jetzt nicht mehr von oben, sondern von vorne und in richtigem 3D. Wenn ihr umherlauft, drehen sich um euch herum die Gebäude. Ein Pokémon, das dem Helden hinterherläuft, wie in **HeartGold & SoulSilver**, konnten wir auf den bisher veröffentlichten Screenshots leider nicht entdecken, allerdings muss auch betont werden, dass sich das Spiel noch in der Entwicklung befindet, möglicherweise wird dieses Feature also noch implementiert. Am Kampfbildschirm hingegen hat sich auf den ersten Blick wenig getan. Uns fiel aber auf, dass keine Schadensanzeigen zu sehen sind. Wurden diese komplett auf den zweiten Bildschirm ausgelagert?

Dieser Screenshot aus der japanischen Version des Spiels zeigt, dass die Landschaften dreidimensional aufgebaut sind. Die Türme sehen viel realistischer aus.

Man beachte die umherfahrenden Autos und Lastwagen neben der Brücke! Die Entwickler haben die Grafik-Engine also gehörig aufgebohrt.

DIE ERSTEN IHRER ART

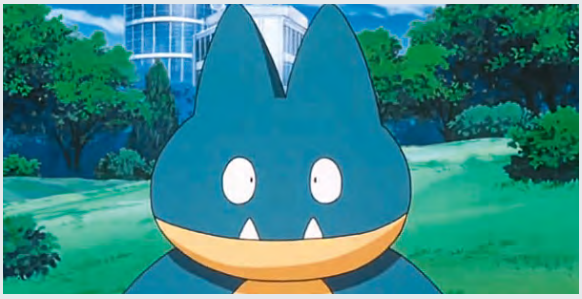
Zoroark und seine Vorstufe Zorua haben im 13. **Pokémon**-Kinofilm **Gen'ei no Hasha Zoroark** ihren ersten großen Auftritt. Ähnlich war es auch bei den vorangegangenen Editionen, wo ebenfalls bestimmte Pokémon vorab im Anime zu sehen waren. Wir blicken zurück.

ZWEITE GENERATION: TOGEPI

Bereits in der allerersten Folge der **Pokémon**-Animeserie flog Ho-oh, der legendäre Phoenix aus der **Goldenen Edition**, über den Regenbogen. Den ersten richtigen Auftritt hatte allerdings Togepi, das am Ende der ersten Staffel aus einem Ei schlüpfte. Ash, Misty, Rocko sowie Mauzi von Team Rocket entschieden durch ein Turnier, wem Togepi gehören sollte. Gewinnerin war Misty, die das kleine Ei-Pokémon von da an fast fünf Staffeln lang durch die Welt trug.

DRITTE GENERATION: KECLEON

Das Chamäleon-Pokémon Kecleon mit der erstaunlichen Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen, läutete in der vierten Staffel die dritte Generation ein. Gleich zwei dieser Pokémon sind zusammen mit ihren Trainerinnen an Bord eines Luftschiffs unterwegs. Als Team Rocket angreift, entsteht Chaos pur, da keiner mehr weiß, wo die beiden seltenen Pokémon hingekommen sind. Wurden sie bereits entführt oder verstecken sie sich noch irgendwo?



VIERTE GENERATION: MAMPFAXO

Mampfaxo, die Vorstufe von Relaxo, tauchte zum ersten Mal im siebten Kinofilm auf, damals aber noch in einer Nebenrolle. Eine größere Rolle bekam Mampfaxo ein halbes Jahr später in der achten Staffel: Dort wird das Pokémon von allen beschuldigt, Lebensmittel zu stehlen. Nur Maike hält zu Mampfaxo, kann schließlich seine Unschuld beweisen und nimmt es am Ende in ihr Team auf.

NEUE UND ALTE POKÉMON

Pokémaniacs, die schon etwas länger dabei sind, erinnern sich möglicherweise mit gemischten Gefühlen an das Jahr 2003. Damals erschienen **Rubin & Saphir**, die im Grunde tolle Spiele waren. Allerdings war es nicht möglich, die Pokémon aus den vorangegangenen Editionen **Gold & Silber** in das Spiel zu übertragen, sodass die Sammelei und das Training komplett von vorne beginnen mussten. In **Diamant & Perl** sowie in **HeartGold & SoulSilver** war es durch den Park der Freunde glücklicherweise wieder möglich, seine Pokémon aus **Rubin & Saphir** zu importieren.

Zum Start des 13. **Pokémon**-Kinofilms sollen nun in Japan die drei legendären Hunde-Pokémon Entei, Raikou und Suicune in einer speziellen andersfarbigen Shiny-Variante verteilt werden. In **Black & White** werden die Monster dann ein Event aktivieren. Was genau ausgelöst wird, weiß man bisher noch nicht. Da Entei, Suicune und Raikou aber mittels **HeartGold & SoulSilver** in Empfang genommen werden müssen, wurde somit indirekt bestätigt, dass es irgendwie möglich sein muss, Pokémon aus Johto in die neue Welt zu transferieren. Ob dies wieder eine „Einbahn-Übertragung" à la Park der Freunde wird oder ob richtige Tauschgeschäfte in beide Richtungen möglich sein werden, das bleibt abzuwarten.

Auf keinen Fall wird es möglich sein, neue Pokémon, die in **Black & White** zum ersten Mal auftauchen, auf eine ältere Edition zu übertragen, da sie dort einfach noch nicht einprogrammiert sind. Und neue Pokémon wird es sicher geben! Die ersten beiden sind schon bekannt: Das Monster-Fuchs-Pokémon Zoroark gehört dem Typ Unlicht an und wird im 13. Kinofilm (Japan-Kinostart: 10. Juli) nicht nur seine Weltpremiere feiern, sondern sogar die Titelrolle spielen, der Streifen heißt nämlich **Gen'ei no Hasha Zoroark** (deutsch: **Zoroark, der Meister des Phantoms**). Bei Zorua handelt es sich um die Vorstufe von Zoroark. Es sieht zwar niedlich aus, hat aber auf den Bildern einen sehr finsteren Blick. Wir sollten uns vor diesem kleinen Biest also wohl lieber in Acht nehmen!

MEINUNG • STEPHAN GERNER

„Hurra, die Pokémon-Story geht weiter!"

Selbst wenn das Spielprinzip wieder das gleiche sein sollte, werde ich trotzdem viel Spaß mit **Black & White** haben. Schon allein die neuen Pokémon werden frischen Wind ins Abenteuer bringen und auch ansonsten hat sich Nintendo bisher in jedem Abenteuer einige kleine Neuerungen einfallen lassen, beispielsweise die Wettbewerbe in **Rubin & Saphir** oder den Untergrund in **Diamant & Perl**. Wir werden also sicher auch in **Black & White** einiges mehr zu tun haben, als einfach nur acht Orden zu sammeln! Zurzeit fiebere ich übrigens jede Woche der japanischen TV-Show **Pokémon Sunday** entgegen, die immer sonntagmorgens neue Infos enthüllt. So wird die Spannung aufrechterhalten und die Wartezeit auf vergnügliche Weise verkürzt.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

VIDEO games ZONE.DE

Die Nr. 1* der Konsolenspiel-Portale!

- **neue** Technik
- **bessere** Navigation
- **tolles** Design
- **mehr** Community

* lt. AGOF internet facts 2009-IV

Das Portal von: play3 N-ZONE X3

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Level-5 | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** Sommer 2010

DRAGON QUEST IX HÜTER DES HIMMELS

Text | Anne Schmiedl

Der Rollenspiel-Megaseller kommt nach Europa!

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Square Enix' offizieller Internetseite. Wenn man den Vergleich zu den vorherigen Titeln der Reihe zieht, erscheint es durchaus glaubhaft, dass es sich hierbei um die Originalspielgrafik handelt.

Während in Europa für viele Fans des japanischen Rollenspiels die **Final Fantasy**-Reihe als das Nonplusultra des Genres gilt, ist in Japan selbst die **Dragon Quest**-Serie genauso beliebt – wenn nicht sogar noch angesagter. Der neueste Teil der Reihe erschien in Fernost bereits Anfang Juli 2009 und ist dort mit inzwischen über vier Millionen verkauften Exemplaren noch immer ein Riesenerfolg. Nun kündigt Square Enix endlich die Veröffentlichung des Spiels in Deutschland an. Unter dem Titel **Dragon Quest IX – Hüter des Himmels** soll es noch im Sommer dieses Jahres hierzulande im Handel stehen. Im Importtest, der vor knapp einem Jahr in der N-ZONE-Ausgabe 09/09 zu lesen war, schnitt das RPG mit bärenstarken 90 % ab. Nichtsdestotrotz haben wir aufgrund des lang ersehnten Europa-Termins noch einmal die wichtigsten Infos in einer Vorschau für alle Rollenspielfans unter unseren Lesern zusammengefasst. Ob der kommende Ableger der **Dragon Quest**-Reihe diesmal das Potenzial hat, auch außerhalb Japans zum Erfolg zu werden?

Eine himmlische Geschichte

Schauplatz des Spiels ist zunächst das Himmelreich. Hier steht der Weltenbaum, dessen göttliche Frucht einer Legende zufolge den Weg zum Land des Herrn öffnet. Damit diese Frucht reifen kann, muss dem Baum jedoch sogenannte Sternenaura dargebracht werden, bei der es sich um die kristallisierte Form von Dankbarkeit der Menschen handelt. Ihr schlüpft nun in die Rolle eines Engels, dessen Auftrag es ist, genau diese Sternenaura auf der Erde zu sammeln.

Neuerungen …

Gleich zu Beginn erwartet Veteranen der Serie eine Neuerung: Ihr entwerft eure eigene Spielfigur. Dabei steht euch eine Fülle von Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung. Um euren Helden so individuell wie möglich zu gestalten, bleiben Haarfarbe und Frisur, Gesicht, Größe, Geschlecht, Hautfarbe und Augenfarbe völlig eurem Geschmack überlassen. Auch die Entscheidung, welche Klasse ihr spielt, liegt bei euch. Vom Krieger über den Magier bis zum Dieb stehen euch dabei alle rollenspieltypischen Berufe offen. Falls ihr es allerdings etwas ausgefallener mögt, greift ihr einfach zum reisenden Spielmann, der die Gruppe durch besondere Fähigkeiten, zum Beispiel das Feuerspucken, unterstützt. Die Wahl einer Klasse ist dabei jedoch nicht so wichtig wie in manch anderem Genre-Vertreter: Ihr legt euch nämlich nicht

Kleider machen Leute: Die verschiedenen Ausrüstungsgegenstände werden per Stylus einfach auf die Figur gezogen und verändern das Aussehen eures Helden.

In himmlischer Mission: Eure Aufgabe ist es, mit gesammelter Sternenaura die göttliche Frucht am Weltenbaum zum Blühen zu bringen.

Attacke! Rollenspieltypisch messt ihr euch natürlich auch immer wieder mit fiesen Monstern. Das Kampfsystem bietet im Vergleich zu den Vorgängern allerdings wenig Neuerungen und läuft rundenbasiert ab.

Mehrspielermodus: In der Taverne ladet ihr Freunde in euer Spiel ein oder startet in ein anderes Spiel.

für die Ewigkeit fest, sondern wechselt später im Spiel noch beliebig eure Spezialisierung.

… und Altbekanntes

Bei der Erkundung der großzügig gestalteten Welt trefft ihr wie gewohnt auch auf viele Monster. Ihr habt die Möglichkeit, unliebsame Begegnungen zu umgehen, bei einer Berührung mit dem Gegner kommt es jedoch zum Kampf. Die Kämpfe laufen wie in den Vorgängern rundenbasiert ab und bieten somit wenig Innovatives für Kenner der Serie. Das ist aber auch nicht wirklich schlimm: Durch den charmanten Witz der **Dragon Quest**-Reihe werdet ihr lange Zeit Spaß an den magischen Attacken und anderen Fähigkeiten eurer Helden haben, die euch mit ihren lustigen Namen oder durch nette Animationen immer wieder zum Schmunzeln bringen werden.

Reichlich zu tun

Abseits der Hauptgeschichte habt ihr zusätzlich die Möglichkeit, optionale Aufgaben zu erfüllen. Oder ihr versucht euch als Alchemist: Ihr mischt über 1.000 verschiedene Items und erhaltet so immer neue Resultate.

Eine weitere waschechte Neuerung erwartet euch mit dem Mehrspielermodus, in dem ihr gemeinsam mit Freunden die Welt von **Dragon Quest IX** erforscht. Dabei besucht ihr entweder einen Bekannten in dessen Spiel oder ladet bis zu drei Freunde in eures ein. In so einem Team erlebt ihr dann gemeinsam die Geschichte des Spiels oder widmet euch einer der zahlreichen Nebenaufgaben. Wer lieber alleine unterwegs ist, hat die Wahl, selbst Gruppenmitglieder zu erschaffen, die ihr ähnlich wie euren Helden relativ frei erstellt. ■

Nichts ist für die Ewigkeit: Bei diesem freundlichen, alten Herrn verändert ihr nach Lust und Laune auch während des Spiels jederzeit eure Charakterklasse.

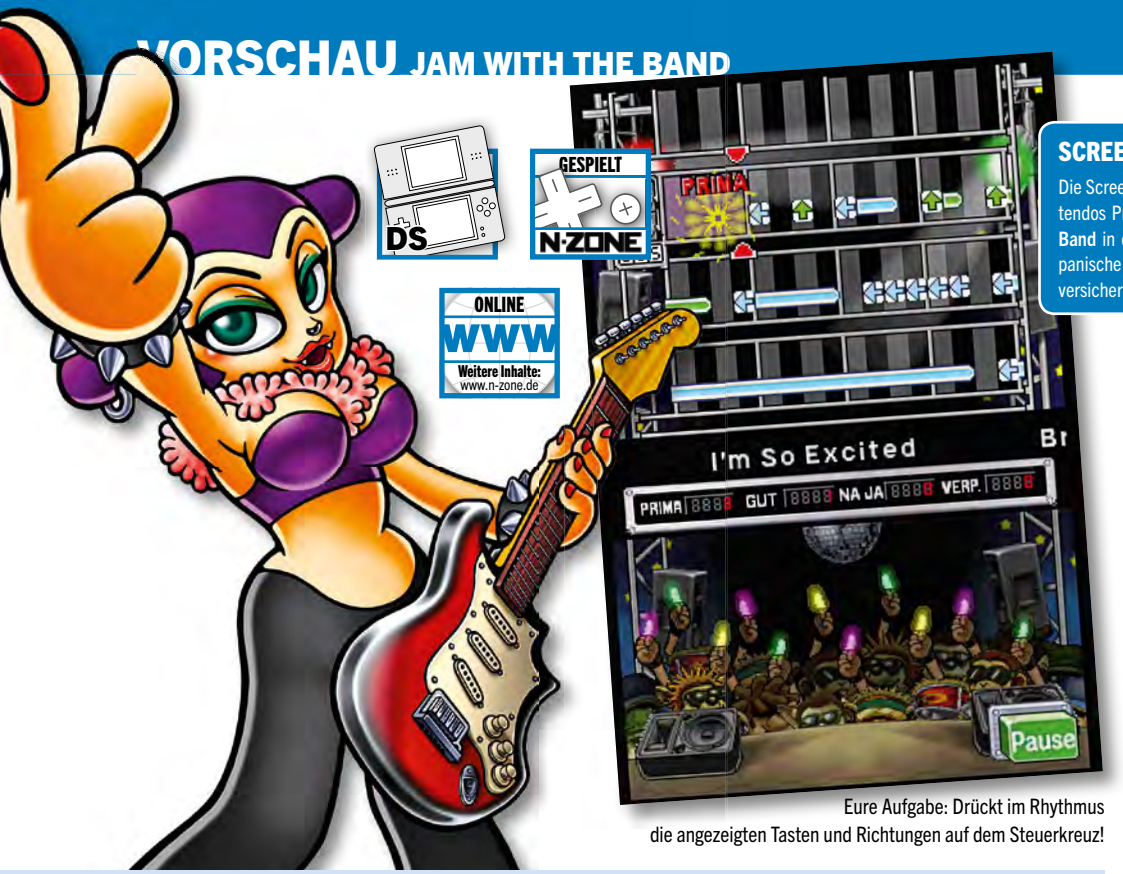
Vier Freunde sollt ihr sein: Zusammen mit anderen Spielern ist es natürlich noch um einiges spannender, die Welt von **Dragon Quest IX** zu erforschen.

MEINUNG ● ANNE SCHMIEDL

„Rollenspielspaß für Einzelgänger und Teamplayer“

Trotz des ganz eigenen Charmes der **Dragon Quest**-Spiele und des riesigen Erfolgs in Japan war bisher in Deutschland kein Teil der Serie ein ernsthafter Konkurrent für den Genre-Primus **Final Fantasy**. Das mag vor allem an der ziemlich gleichbleibenden Spielmechanik aller vorherigen **Dragon Quest**-Teile liegen. Doch mit dem endlich für Europa angekündigten Ableger könnte der Durchbruch vielleicht auch hierzulande gelingen: Vor allem der Mehrspielermodus bietet stundenlanges Spielvergnügen. Ich kann es kaum erwarten, bald zusammen mit meinen westlichen Freunden die Welt von **Dragon Quest IX** zu erkunden!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10



Eure Aufgabe: Drückt im Rhythmus die angezeigten Tasten und Richtungen auf dem Steuerkreuz!

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 21. Mai 2010

JAM WITH THE BAND

Text | Christoph Kraus

Macht Nintendo einen auf Guitar Hero? Nö, uns erwartet eine Mischung aus Musik-Editor und Facebook!

Als Nintendo bekannt gab, das Musikspiel **Jam with the Band** völlig überraschend am 21. Mai zu veröffentlichen, mussten wir nicht lange recherchieren, um festzustellen: Das Gameplay kennen wir doch! Das Original nennt sich **Daigasso! Band Brothers** und erschien schon vor fünf Jahren in Japan. Jetzt kommt der zweite Teil (der in Nintendos Heimatland den Titelzusatz **DX** trug) unter neuem Namen nach Europa und richtet sich auf den ersten Blick an die Liebhaber von **Guitar Hero** und **Rock Band**. Doch das stimmt nicht so ganz. **Jam with the Band** unterscheidet sich in vielerlei Hinsicht von der Konkurrenz. Gut so, denn es wäre auch viel zu spät gewesen, um jetzt noch hastig dem Musikspiel-Trend hinterherzurennen.

Selbst ist der Mann!

Im Fokus steht zuallererst das Komponieren eigener Melodien. Dazu nutzt ihr entweder die 50 Instrumente – bis zu acht von ihnen lassen sich gleichzeitig in einem Lied einsetzen – oder ihr brummt und pfeift ins Mikro, um die gewünschte Melodie selbst einzuspielen. Je nachdem, in welcher Tonlage ihr euren Song arrangiert, schlägt euch das Spiel sogar das passende Genre vor, etwa Vocal, Rock oder Pop. Nachdem ihr ein Lied fabriziert habt, das ihr der ganzen Welt unbedingt vorführen wollt, ladet ihr es via Wi-Fi Connection hoch. Der Ohrwurm lässt sich dann auch im separaten **Jam with the Band**-Wii-Kanal über die Lautsprecherboxen des Fernsehers anhören. Wem das alles viel zu viel kreative Eigenarbeit ist, der kann auch eines der 50 vorinstallierten Lieder auswählen oder sich weitere 50 Songs herunterladen.

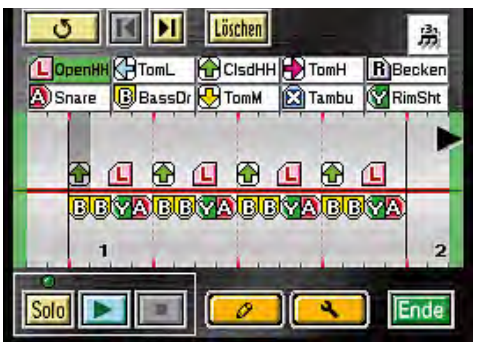
Und wozu das Ganze?

Der Reiz des Spiels besteht darin, die gewünschten Lieder mit vollem Tasteneinsatz nachzuspielen. Je mehr Mitspieler, desto besser, denn jeder Zocker spielt mit unterschiedlichem Instrument. Gerade weil das Gameplay so simpel ist – es genügt, im richtigen Augenblick die korrekte Taste zu drücken –, ist der Mitmach-Faktor so hoch. Allerdings wird schnell auch ein Defizit deutlich: Alleine macht das Musizieren nicht mal halb so viel Spaß. Die Tatsache, dass Nintendo passend zur Veröffentlichung des Spiels eine Webseite eröffnet, auf der ihr euch alle auf dem DS komponierten und hochgeladenen Songs anhören und bewerten könnt, zeigt aber: **Jam with the Band** soll kein Musikbaukasten sein, in dem man im stillen Kämmerlein einsam seine Songs zusammenzimmert, sondern eine Spielwiese mit Vernetzungscharakter. So etwas wie **Flipnote Studio** – nur eben für Nachwuchs-Bohlens. ■

SCREEN-INFO

Die Screenshots auf dieser Seite stammen aus Nintendos Pressedatenbank und zeigen **Jam with the Band** in der deutschen Version. Wir haben die japanische Version bereits gespielt und können euch versichern: Die Bilder wurden nicht nachbearbeitet.

Keinen blassen Dunst von Musiknoten und Tonlagen? Dann könnt ihr auch mit der Klaviatur neue Lieder komponieren.



Welches Instrument wollt ihr verwenden? Und welche Töne sollen die Musiker spielen? Ihr habt's in der Hand!

MEINUNG CHRISTOPH KRAUS

„Musikspiel trifft durchdachte Internet-Community!"

Der Spielspaß von **Jam with the Band** entfaltet sich erst dann so richtig, wenn sich mehrere Leute mit ihren DS-Konsolen versammeln und jeder sein eigenes Instrument spielt. Der Gemeinschaftssinn beim Musikmachen ist wirklich genial – das hat Nintendo erkannt und liefert die passende Vernetzungsplattform gleich mit. Ein feiner Schachzug!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Stimmt für Eure Lieblings-Games ab!

COMPUTEC MEDIA

DER COMPUTEC GAMES AWARD

powered by ASUS Inspiring Innovation • Persistent Perfection STRATO AG

www.bamaward.de

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

SOLO-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

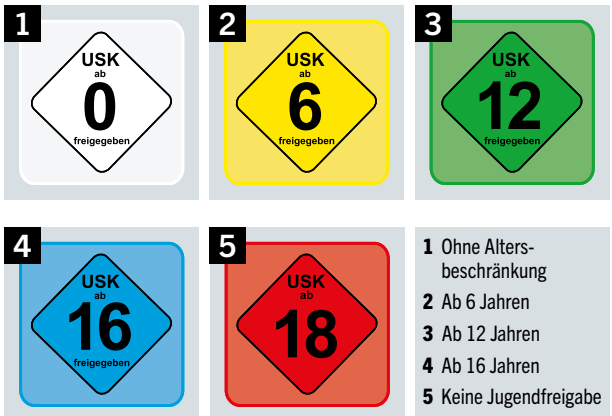
MULTI-HIT

Spiele, die eine Mehrspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau ein Spiel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // fühlt …

… sich wieder jung: Schon lange war ich nicht mehr so scharf auf ein Spiel wie auf **Super Mario Galaxy 2** – es fühlt sich fast so an wie damals, als ich wegen **Street Fighter 2** die Tage bis zum Super-Nintendo-Launch gezählt habe.

… so was wie WM-Vorfreude: Es geht ja auch kaum anders: Auf der Straße, in der Redaktion, in den Medien – überall regiert König Fußball. Ich bin bereit fürs Sommermärchen 2010!

Christoph Kraus // macht einen …

… auf Achtziger: Seine Freude war groß, als Christoph auf einem Nürnberger Flohmarkt ein Original-**Buddy haut den Lukas**-Filmposter von 1980 erspähte. Für fünf Euro musste er einfach – genauso wie Buddy – zuschlagen.

… auf Neunziger: Mit der DSiWare- und Virtual-Console-Rubrik hat er gerade so viel Spaß wie nie zuvor. Den Veröffentlichungen von **Earthworm Jim** und **Super Mario Kart** sei Dank!

Sebastian Stange // ist …

… nicht mehr ganz so blass. Ende April ließ sich plötzlich die liebe Sonne blicken. Was für ein Spaß. Und was für eine tolle Paddeltour in Brandenburg. Doof nur, dass da kein Handy-Empfang war.

… schon richtig gespannt. Im Juni findet die Spielemesse E3 in Los Angeles statt. Dort zeigt Nintendo endlich den geheimnisvollen 3D-Handheld 3DS – spielbar! Und es wird wahrscheinlich das neue Wii-**Zelda** gezeigt. Und Sebastian ist für euch vor Ort. Wie aufregend!

Maik Koch // hüpft …

… abermals durch Super Mario Galaxy und freut sich auf Super Mario Galaxy 2. Die spielerischen Neuerungen seht ihr in vielen Videos auf www.n-zone.de!

… vor Freude auf und ab, wenn der FC Bayern München das Champions-League-Finale gewinnt. Beim Schreiben dieser Zeilen stand das Ergebnis des Halbfinal-Rückspiels übrigens noch nicht fest, also wird womöglich auch gar nicht gehüpft.

Christian Schönlein // spielt …

… immer noch Monster Hunter Tri: Die Online-Server sind endlich aktiv und ich um viele, viele Stunden meines Lebens ärmer.

… Wii Sports Resort: Bislang fand ich die Sportspielchen ja eher belanglos. Aber ein Geburtstag bei Muttern mitsamt der Verwandschaft und Wii Motion Plus brachte endlich die Wende. Vor allem Schwertkampf macht richtig Laune. Und die Bowling-Turniere waren episch!

David Mola // hat Spaß …

… am Fußball: Was der – ohne Zweifel polarisierende – FC Bayern seit Wochen abliefert, ist eine wahre Freude! Wer mit so viel Einsatz, Willen und letztlich auch einem guten Schuss Fußballkunst auftritt, hat meinetwegen auch das Triple verdient.

… mit seinem PC: Jeden Abend fesselt mich das nicht mehr ganz neue, aber irrsinnig spaßige **Plants vs. Zombies** vor den Heimrechner und sorgt für Kurzweil und Lachanfälle. Mehr davon!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht zu kurz kommen.

STEPHAN GERNER

Ist aus dem Häuschen … … seit Nintendo das kommende **Pokémon Black & White** angekündigt hat. Endlich wieder neue Monsterchen, die er jagen und sammeln kann! Bis zum Herbst muss er sich zwar gedulden, doch hat er schon mal alle bislang bekannten Infos in unserer ersten Vorschau zu **Black & White** zusammengetragen.

ANNE SCHMIEDL

Ist Asien-Expertin: Herzlich willkommen im Team! Nachdem Anne kürzlich ihr Japanologie-Studium abgeschlossen hat, wird sie in den nächsten Monaten ein Praktikum bei der N-ZONE absolvieren und der Redaktion mit ihren beeindruckenden Sprachkenntnissen zur Seite stehen. Freut euch auf spannende Artikel!

CHRISTOPH SCHUSTER

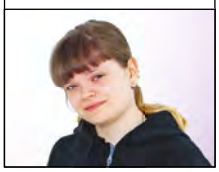
Steht auf den DSi: Auch in diesem Monat greift uns Christoph wieder mit einem Test zu **Iron Man 2** für den DS unter die Arme. Nachdem er im letzten Monat seinen Spaß mit **Maestro** auf dem DS hatte, ist er diesmal allerdings nicht ganz so angetan: Segas Filmversoftung blieb leider hinter seinen Erwartungen zurück.

DAVID MARTIN

Lebt Fußball: Die Wartezeit bis zum Anpfiff der Fußball-Weltmeisterschaft 2010 in Südafrika vertreibt sich unser Online-Kollege von www.videogameszone.de mit dem neuen **FIFA**-Spiel zum Großereignis. Zumindest darin läuft alles nach Plan und das von David gespielte deutsche Team gehört zu den Top-Favoriten!

CHRISTINA KALKA

Wird zur Mini-Game-Expertin: Games Island, Sports Island 3, Games Island für den DS – in diesem Monat wurde unsere Praktikantin Christina nahezu überhäuft mit Minispiel-Sammlungen. Eisern kämpfte sie sich durch zig verschiedene Disziplinen und hatte wider Erwarten eine Menge Spaß mit den simplen – aber guten – Spielchen.



MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

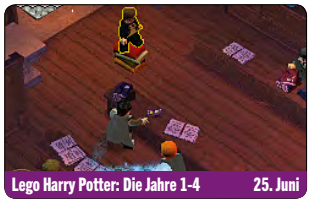
	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	MAIK KOCH
TOP-TITEL	WARIO WARE D.I.Y.	NO MORE HEROES 2	NO MORE HEROES 2	NO MORE HEROES 2
FLOP-TITEL	IRON MAN 2	K11: KOMMISSARE IM ...	IRON MAN 2	SPORTS ISLAND
NO MORE HEROES 2 (Wii) ∅ WERTUNG: 8,5 Test S. 46	Mag sein, dass dieses Spiel derbe rockt, aber mich schreckt die störrische Kameraführung ab. Die nostalgischen Minispiele schau ich mir trotzdem an – wie gut, dass Tom schon alle Retro-Games freigespielt hat! **7**	Wie schon beim ersten Teil siegt bei diesem Spiel der Stil über die Substanz. Cooler und abgedrehter geht es nicht. Und obendrein ist die Substanz gar nicht mal so übel. Ein Fest für Action-Fans. **9**	Was für ein cooles Spiel! Und das nicht, weil's darin recht heftig zur Sache geht, sondern weil der abgefahrene Stil einfach voll mein Ding ist. Selbst mit den simplen Retro-Games hatte ich meinen Spaß! **9**	Der Look und die vielen Retro-Einlagen sind genial. Ich habe Teil 1 bereits geliebt und werde **No More Heroes 2** ebenfalls verschlingen. Retro-Tipp für Fans stylisher Action: **Killer7** für GameCube! **9**
PRINCE OF PERSIA: DIE ... (Wii) ∅ WERTUNG: 7,5 Test S. 50	Wer hätte gedacht, dass die Entwickler von Ubisoft Québec so viel Ausdauer an den Tag legen würden, damit der Prinz abermals ein spannendes Abenteuer erlebt? Ich hätte drauf schwören können, dass der Teil floppt. **8**	Waghalsige Kletter-Aktionen, kunstvolle Schwertkämpfe und immer wieder kleine Rätsel? Da bin ich auf jeden Fall dabei! Seit dem allerersten Ur-**Prince of Persia** für DOS mag ich diesen Mix. **8**	Es lebe der Prinz! Als bekennender Fan der Vorgänger freundete ich mich sofort mit dem neuesten Wii-Abenteuer an und schwelgte in Erinnerungen an die ebenso unterhaltsamen Vorgänger. **8**	Mein Favorit in Sachen **Prince of Persia** ist **Warrior Within**. Ein starker Soundtrack und cooles Gameplay fesselten mich extrem an das Franchise. Das neue **Prince of Persia:** kann da nicht mithalten. **6**
SAM & MAX – SEASON 2 (Wii) ∅ WERTUNG: 6,25 Test S. 56	Die Umsetzung des letzten **Sam & Max**-Adventures war unter aller Kanone, deshalb lasse ich die zweite Staffel links liegen. Aber ich hätte schon gerne gewusst, wie es weitergeht. Ein Zwiespalt! **6**	Für mich persönlich ist mir das Wii-Adventure einen Tick zu textlastig. Ich mag knifflige Rätsel lieber als endlose – wenn auch witzige – Dialoge. Daher gibt es von mir subjektiv nur sieben Punkte. **7**	Point & Click-Adventures fand ich schon vor 20 Jahren genial! Und so ist es kaum verwunderlich, dass ich voll auf **Sam & Max** abfahre, auch wenn die technische Umsetzung nicht wirklich geglückt ist. **7**	**Sam & Max** auf dem PC? Auf jeden Fall! Die neuen Episoden der irren Tier-Detektive gefallen mir zwar nicht, doch die PC-Klassiker laufen in meinem DOS-Emulator auf meinem Laptop immer noch. **5**
FIFA-WM SÜDAFRIKA 2010 (Wii) ∅ WERTUNG: 7,7 Test S. 54	Für action- und torreiche Bolzspiele bin ich immer zu haben, während ich Simulationen eher verschmähe. Das WM-**FIFA** begeistert mit flottem Gameplay, könnte aber für einige Fans zu simpel gestrickt sein. **7**	Was soll ich dazu nur schreiben? Mein Desinteresse an Fußballspielen wird wohl nur von meinem Desinteresse an Fußball übertroffen. Daher bin ich nicht in der Lage, hierzu irgendwas zu sagen. **?**	Ob's an der nahenden WM liegt? Im Moment taugt es mir gewaltig, das Runde ins Eckige zu befördern. Und dank dem Arcade-Gameplay des neuen **FIFA** geht immer ein flotter Kick zwischendurch. **8**	Yeah, das ist genau das richtige Spiel zur WM! Mir hat die 2010er-Fassung von **FIFA** dank der neuen Gameplayausrichtung schon gefallen, aber das WM-Update taugt mir sogar noch einen Tick besser! **8**
IRON MAN 2 (DS) ∅ WERTUNG: 4,5 Test S. 60	Das musste ja in die Hose gehen: Wenn sich ein Entwicklerstudio an der Umsetzung eines Actionfilms versucht, kommt selten Brauchbares dabei heraus. **Iron Man 2** beweist es mal wieder. **4**	Ich hab's kommen sehen. Nach dem gar nicht üblen **Alice im Wunderland**-Spiel entpuppt sich **Iron Man 2** als gewohnt miese Film-Umsetzung. Wieso muss auch jeder Kinohit zum Spiel werden? **5**	Nicht schlecht, aber eben auch nicht der Bringer: durchschnittliches Gameplay, technisch ganz nett und natürlich mit großem Namen im Titel. Wenn das nicht nach einer 08/15-Filmversoftung klingt! **5**	Ich mag Robert Downey Jr. als Schauspieler und sogar als Sänger. Nur mit **Iron Man** werde ich nicht warm. Das gilt für Film und Spiel – Letzeres konnte mich weder spielerisch noch technisch überzeugen. **4**
SPORTS ISLAND (DS) ∅ WERTUNG: 5,7 Test S. 61	Ich habe keine Ahnung, worum es in dieser Minispielesammlung überhaupt geht, geschweige denn, wie gut sie geworden ist. Das Herumkritzeln mit dem Touchpen überlasse ich anderen, hehe! **?**	Minispielesammlungen sind eigentlich alle recht ähnlich. Und solange man sie ohne große Probleme gemeinsam zocken kann, bringen sie eigentlich immer Spaß. Auch **Sports Island** für DS ist so ein Kandidat. **7**	Ich mag einfache Minispiele für zwischendurch, so auch die **Sports Island**-Reihe. Auf dem DS begeistert mich vor allem die Möglichkeit, mit nur einem Modul zu viert zocken zu können. Vorbildlich! **7**	An meinen DS lasse ich nur **Professor Layton** und **The Legend of Zelda.** Nein, Quatsch, ich bin nur kein Casual-Games-Fan. Da schau ich lieber Fußball im Fernsehen oder kicke mit den Kollegen draußen. **3**

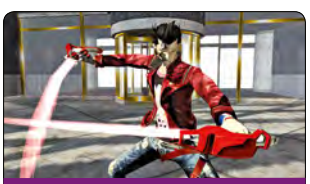
Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii und den DS.**

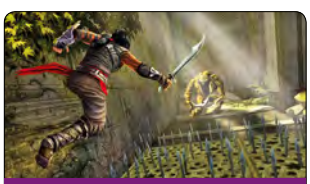
Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
MAI		
All Star Karate	THQ	21. Mai I 2010
Crazy Quiz – Are You Crazy Enough?	NBG	20. Mai I 2010
Dodge Racing: Charger vs. Challenger	F + F	17. Mai I 2010
Fußball Fan Party	dtp	28. Mai I 2010
My Body Coach (inklusive Hanteln)	Big Ben Interactive	07. Mai I 2010
No More Heroes 2	Rising Star Games	28. Mai I 2010
Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Ubisoft	20. Mai I 2010
Samurai Warriors 3	Nintendo	28. Mai I 2010
Sin & Punishment 2: Successors of the Skies	Nintendo	07. Mai I 2010
JUNI		
Alien Monster Bowling League	TGC	29. Juni I 2010
Big Beach Sports 2	THQ	25. Juni I 2010
Crazy Machines	dtp	25. Juni I 2010
Dance Dance Revolution: Hottest Party 3	Konami	Juni I 2010
Enclave: Shadows of Twillight	TopWare Entertainment	25. Juni I 2010
Für immer Shrek	Activision	25.Juni I 2010
Games Island	Konami	Juni I 2010
Green Day: Rock Band	Electronic Arts	2010
In the Mix: Featuring Armin van Buuren	S.A.D.	18. Juni I 2010
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner Interactive	25. Juni I 2010
Super Mario Galaxy 2	Nintendo	11. Juni I 2010
Tiger Woods PGA Tour 11	Electronic Arts	08. Juni I 2010
Vacation Isle: Beach Party	Warner Interactive	Juni I 2010
U-Sing Girls Night	Mindscape	11. Juni I 2010
JULI		
Tournament of Legends	Sega	02. Juli I 2010
Toy Story 3 – Das Videospiel	Disney Interactive	15. Juli I 2010
2010 / 2011		
Alter Ego	Bit Composer Games	2010
Batman: The Brave and the Bold	Warner Interactive	2010
Ben 10 Viglax Attacks	Namco Bandai	September I 2010
Combat Wings	Ubisoft	2010
Conduit 2	Sega	2010
Def Jam Rapstar	Konami	2010
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	2010
Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms	Konami	2010
Die Legende von Aang	THQ	16. August I 2010
Disney Mickey Epic	Disney Interactive	16. September I 2010
Gormiti: Die Herrscher der Natur!	Konami	2010
Guilty Gear XX Accent Core	Headup Games	2010
Hitman 5	Noch nicht bekannt	2010
Ich – Einfach unverbesserlich	Namco Bandai	September I 2010
Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	2010
Metroid: Other M	Nintendo	2010
MySims SkyHeroes	Electronic Arts	Herbst I 2010
Rock Band: Pearl Jam Live	Electronic Arts	2010
Scene It? Twilight	Konami	2010
Sengoku BASARA Samurai Heroes	Capcom	2010
Sherlock Holmes	Focus Home Interactive	2010
Fling Smash	Nintendo	2010
Sniper Elite	Reef Entertainment	2010
Spider-Man: Shattered Dimensions	Activision	September I 2010
Sports Island 3	Konami	2010
Star Wars: The Force Unleashed 2	Activision	Herbst I 2010
Tales of Graces	Namco Bandai	2010
The Four Warriors of Light	Square Enix	2010
The Grinder	High Voltage	2010
The Kore Gang	Snap Dragon	2010
The Last Story	Nintendo	2010
TrackMania	Deep Silver	2010
Transformers: War of Cybertron	Activision	2010
Trauma Team	Nintendo	2010
Xenoblade	Nintendo	2010
Zelda	Nintendo	2010

Jam with the Band 21. Mai


Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4 25. Juni


No More Heroes 2 28. Mai


Prince of Persia: Die vergessene Zeit 20. Mai

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
MAI		
11 Kartenspiele	Rondomedia	19. Mai I 2010
Animal Country: Der verrückte Bauernhof	City Interactive	30. Mai I 2010
All Star Fußball	F + F	17. Mai I 2010
Das goldene Amulett des Pharao	Tivola	27. Mai I 2010
Emergency Rescue	NBG	06. Mail I 2010
Galactic Taz Ball	Warner Interactive	14. Mai I 2010
Jam with the Band	Nintendo	21. Mai I 2010
Petz – Fantasy	Ubisoft	12. Mai I 2010
Prince of Persia: Die Vergessene Zeit	Ubisoft	20. Mai I 2010
Puzzle: art	Tivola	27.Mai I 2010
Sports Island	Konami	06. Mai I 2010
Youda Farmer	Purple Hills	12. Mai I 2010
JUNI		
Beat City	THQ	11. Juni I 2010
Cornelsen Englisch Training Kl 5 + 6	HMH	30. Juni I 2010
Dementium II	TopWare	25. Juni I 2010
Deine eigene Modenschau	Rondomedia	25. Juni I 2010
Dr. Jeckyll & Mr Hyde	Rondomedia	16. Juni I 2010
DWK 5	Namco Bandai	04. Juni I 2010
Für immer Shrek	Activision	25.Juni I 2010
Just for Girls: VIP News – Die Star Journalistin	dtp	Juni I 2010
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner Interactive	25. Juni I 2010
Playmobil Ritter Helden in Rüstung	HMH	30. Juni I 2010
Puzzle – Pferdefreunde	Tivola	25. Juni I 2010
Puzzle Quest 2	Namco Bandai	25. Juni I 2010
JULI		
Dragon Ball Origins 2	Namco Bandai	30. Juli I 2010
Toy Story 3 – Das Videospiel	Disney Interactive	15. Juli I 2010
2010 / 2011		
Bakugan Battle Trainer	Activision	2010
Batman: The Brave and the Bold	Warner Interactive	2010
Become a famous Model	Global Producers	2010
Ben 10 Viglax Attacks	Namco Bandai	September I 2010
Blue Dragon: Awakened Shadow	Namco Bandai	September I 2010
Casual Mania	Easy Interactive	2010
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	2010
Die Legende von Aang	THQ	August I 2010
Digimon Story: Lost Evolution	Namco Bandai	2010
Dragon Quest VI	Square Enix	2010
Duke Nukem: Critical Mass	Deep Silver	2010
Estpolis: The Lands Cursed by the Gods	Square Enix	2010
Für immer Shrek	Activision	2010
Ghost Trick (Arbeitstitel)	Capcom	2010
Golden Sun DS	Nintendo	2010
Gormiti: Die Herrscher der Natur!	Konami	2010
Hidden Mysteries: Buckingham Palace	Astragon	2010
Ich – Einfach unverbesserlich	Namco Bandai	September I 2010
Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	2010
Make Up & Style	Rondomedia	2010
MySims SkyHeroes	Electronic Arts	Herbst I 2010
Okamiden	Capcom	2011
Phantasy Star Portable 2	Sega	2010
Pokémon Black & White	Nintendo	2010
Professor Layton und die letzte Zeitreise	Nintendo	2010
Runaway: A Twist of Fate	Focus Home Interactive	2010
Scribblenauts 2	Warner Interactive	2010
Sherlock Holmes	Focus Home Interactive	2010
Shin Megami Tensei: Strange Journey	Atlus	2010
Sports Island 3	Konami	2010
Star Wars: The Force Unleashed 2	Activision	Herbst I 2010
Sunny Munroe	Disney	2010
The Four Warriors of Light	Square Enix	2010
TNA iMPACT! Cross the Line	Southpeak Interactive	2010
TrackMania 2	Focus Home Interactive	2010
Transformers: War of Cybertron	Activision	2010

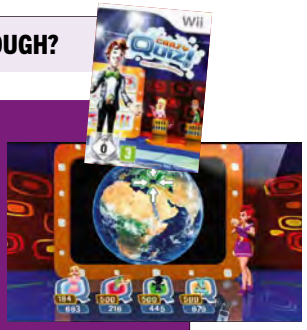
Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder weil keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser vollständiger Marktüberblick stellt die Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den farbig markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
	Mai	Der Bauernhof	Astragon
	17. Mai	All Star Karate	THQ
Test S. 50	20. Mai	Prince of Persia: Die Vergessene Zeit	Ubisoft
Test S. 58	28. Mai	Fußball-Fan-Party	dtp entertainment
Test S. 46	28. Mai	No More Heroes 2: Desperate Struggle	Koch Media
	28. Mai	Samurai Warriors 3	Nintendo
	Juni	Dance Dance Revolution: Hottest Party 3	Konami
Vorschau S. 31	Juni	Games Island	Konami
	10. Juni	Tiger Woods PGA Tour 11	Electronic Arts
Test S. 14	11. Juni	Super Mario Galaxy 2	Nintendo
	11. Juni	Vacation Isle: Beach Party	Warner Bros. Interactive
	18. Juni	In the Mix: Featuring Armin Van Buuren	S.A.D.
	18. Juni	U-Sing Girls Night	Mindscape
	20. Juni	Crazy Quiz: Are You Crazy Enough?	NBG
	25. Juni	Crazy Machines	dtp entertainment
Vorschau S. 26	25. Juni	Enclave: Shadows of Twilight	TopWare Entertainment
	25. Juni	Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner Bros. Interactive
	29. Juni	Alien Monster Bowling League	The Games Company

20.05. CRAZY QUIZ: ARE YOU CRAZY ENOUGH?

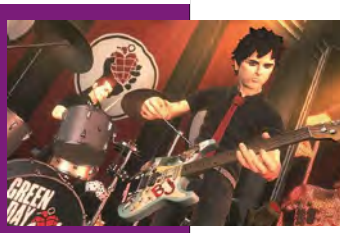
HERSTELLER: NBG I GENRE: GESCHICKLICHKEIT



Im Fernsehen ist der Quizshow-Boom schon lange abgeklungen, doch auf der Wii erlebt das Genre seinen zweiten Frühling. Nach dem sehr guten **TV Show King 2** für WiiWare (kostet acht Euro) setzt auch **Crazy Quiz** auf Frage- und Antwortspiele. Ob die spielerische Qualität den Mehrpreis von 22 Euro gegenüber **TV Show King 2** rechtfertigt, verraten wir im nächsten Monat.

10.06. GREEN DAY: ROCK BAND

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS I GENRE: MUSIKSPIEL



Neue Musik für die Wii-Plastikklampfen gesucht? Electronic Arts hat schon für den 10. Juni eine neue **Rock Band**-Version mit Songs von Green Day angekündigt. Mit dabei sind 47 Titel, darunter „Brain Stew", „Jaded", „Hitchin' a Ride", „American Idiot", „Wake Me Up When September Ends" und „Boulevard of Broken Dreams."

28.05. SAMURAI WARRIORS 3

HERSTELLER: NINTENDO I GENRE: ACTION

Die **Samurai Warriors**-Serie richtet sich an Liebhaber fernöstlicher Actionspiele. Im dritten, Wii-exklusiven Teil geht es dabei deftig zur Sache, denn bei den Schwertkämpfen setzt man gewohnt große Armeen böse gesinnter Feinde außer Gefecht. Neue Spielfiguren, die zum Teil aus dem von Shigeru Miyamoto erdachten NES-Spiel **The Mysterious Murasame Castle** stammen, sollen der Reihe dabei frischen Wind einhauchen. Ob's gelingt?

25.06. CRAZY MACHINES

HERSTELLER: DTP ENTERTAINMENT I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Zwei **Crazy Machines**-Teile sind bereits für Nintendo DS erhältlich, jetzt kommt die Reihe erstmals auf die Wii. Darin löst man vorgegebene Geschicklichkeitsaufgaben, die den Gesetzen der Physik folgen. So gilt es etwa Zahnräder, Seile und Fließbänder so zu nutzen, dass Objekte zum Ziel geschleust werden. Die Optik ist dabei deutlich farbenfroher als auf dem Nintendo DS.

18.06 U-SING GIRLS NIGHT

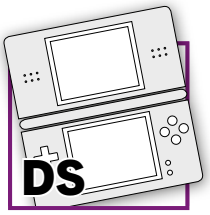
HERSTELLER: MINDSCAPE I GENRE: MUSIKSPIEL

Nachschub für Karaoke-Freunde: 30 neue Songs sollen die Wii-Mikrofone abermals zum Glühen bringen. Die Liedauswahl richtet sich dabei explizit an junge weibliche Pop-Fans. Mit dabei sind unter anderem Amy Winehouse („Rehab"), Katy Perry („I Kissed A Girl"), Lily Allen („Smile"), Duffy („Warwick Avenue"), Rihanna feat. Jay-Z („Umbrella") und No Doubt („Don't Speak").

18.06. IN THE MIX: FEATURING ARMIN VAN BUUREN

HERSTELLER: : S.A.D. I GENRE: MUSIKSPIEL

Wem **DJ Hero** nicht genug ist, der kann mit dieser bewegungsintensiven Plattenteller-Simulation herausfinden, ob er das Zeug zum Nachwuchs-Discjockey hat. Alles beginnt in einem unbekannten örtlichen Club, wo man die Partygäste zum ausgelassenen Feiern bringen soll. Der weitere Spielverlauf führt dann an immer ausgefallenere Schauplätze. Gesteuert wird mit der Wii-Fernbedienung und dem Nunchuk.



DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auch der DS glänzt mit einem enorm großen Spieleangebot. Bei der Fülle an Games kann man aber schon mal leicht den Überblick verlieren. Damit das nicht passiert, präsentieren wir euch auf dieser Seite interessante, kuriose oder abgedrehte Titel, die im Laufe des Monats auf die zwei Bildschirme kommen. Zu den markierten Spielen findet ihr Artikel im aktuellen Heft.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Mai	Animal Country: Der verrückte Bauernhof	City Interactive
19.05.	11 Kartenspiele	Rondomedia
Test S. 50 20.05.	Prince of Persia: Die Vergessene Zeit	Ubisoft
Vorschau S. 38 21. 05.	Jam with the Band	Nintendo
27.05.	Das goldene Amulett des Pharao	Tivola
27.05.	Die Kunst des Mordens	City Interactive
27.05.	Puzzle: art	Tivola

19.05. 11 KARTENSPIELE

HERSTELLER: RONDOMEDIA I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Rondomedia hat auf ein Modul 11 Kartenspiele gepackt, nämlich Texas und Omaha Hold'em Poker, Blackjack, Rommé, Canasta, Mau-Mau, Hearts sowie die Solitär-Varianten Freecell und Klondike (als 1- und 3-Deck-Version). Das ist sicherlich eine ganze Menge, aber die Konkurrenz ist groß: **42 Spieleklassiker** bietet ebenfalls eine Fülle an Kartenspielen, zusätzlich zu weiteren Minispielen wie Schach oder Domino. Mehr Spielspaß fürs Geld!

27.05 DIE KUNST DES MORDENS

HERSTELLER: CITY INTERACTIVE I GENRE: ADVENTURE

Ein weiteres Abenteuerspiel nach dem Strickmuster eines Fernsehkrimis kommt auf den Nintendo DS: In **Die Kunst des Mordens** kommt ihr einem Serienkiller auf die Spur, der seine Opfer kaltblütig erlegte. Könnt ihr den Mörder aufhalten, damit sein skrupelloses Treiben endlich ein Ende hat? 40 Minispiele – darunter solche, welche die DSi-Kamera einsetzen – sollen für spielerische Abwechslung sorgen. Aber wir warten lieber auf die Testversion.

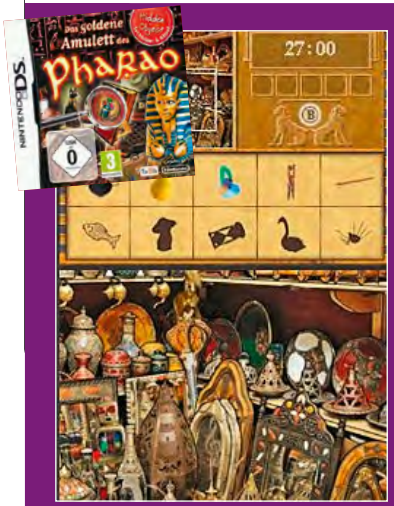
27.05. PUZZLE: ART

HERSTELLER: TIVOLA I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Die gefühlte 731. Variante eines Puzzlespiels kommt Ende Mai in den Handel, diesmal in Kooperation mit dem Kunst-Fachmagazin **art**. Es gilt, 25 mehr oder weniger bekannte Motive von französischen Künstlern wie Claude Monet oder Pierre-Auguste Renoir aufzudecken, wahlweise auch im Spiel gegen die Zeit. Geboten werden darüber hinaus drei Schwierigkeitsgrade. Einen Monat später erscheint schon der nächste Streich aus dem Hause Tivola: das Puzzle **Pferdefreunde**.

27.05. DAS GOLDENE AMULETT DES PHARAO

HERSTELLER: TIVOLA I GENRE: ACTION



Diese Art von Spiel gibt es mittlerweile zuhauf für den DS: Der Hersteller kündigt ein Abenteuer im Land der Pharaonen an, das 60 Suchrätsel an 15 Schauplätzen bietet. Dort muss man beispielsweise versteckte Gegenstände auf Wimmelbildern finden oder in einer Tabelle alle Blöcke anklicken, die zu einem Mondsymbol zeigen. Ihr merkt schon: Das Spielkonzept ist nicht allzu innovativ, aber vielleicht ist es ja ein Fall für Rätselfreunde?

MAI ANIMAL COUNTRY: DER VERRÜCKTE BAUERNHOF

HERSTELLER: CITY INTERACTIVE I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

In **Animal Country** bringen junge Nachwuchs-Landwirte einen eigenen Bauernhof auf Vordermann, füttern Hühner, verkaufen die Eier auf dem Markt und setzen allerhand Werkzeug ein, um die Produktivität der Farm zu steigern. Beim DS-Spiel handelt es sich übrigens um eine Umsetzung der PC-Serie **Farm Frenzy**, die von den Käufern durchaus gut benotet wurde – wenn man bedenkt, dass es als Spiel für zwischendurch konzipiert ist, nicht als Simulation.

Genre: Action | Entwickler: Grashopper Manufacture | Hersteller: Koch Media | Termin: 30. April 2010

NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE

Text | Thomas Eder

Besser als Teil 1? Wir haben den stylishen Action-Exoten von Kultentwickler Suda 51 getestet!

Wii

SOLO

HIT

N-ZONE

ONLINE

WWW

Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

TRAVIS MACHT ERNST?

Im ersten **No More Heroes** war der Grund für das Gemetzel, dass Hauptcharakter Travis Touchdown eine Nummer mit seiner Auftraggeberin schieben wollte. Nicht unbedingt ein guter Anlass für ein Blutbad, aber eine deutliche Aussage darüber, wie Travis gestrickt ist. Die Story in Teil 2 ist hingegen düsterer geworden – Travis greift aus Rache für den Mord an seinem besten Freund Bishop wieder zum Elektro-Schwert. Ein Rachefeldzug im Stile eines Tarantino-Films, dessen Motiv zwar nicht ganz so irre wie das des Vorgängers ist, aber dennoch will das Spiel zu keiner Zeit ernst genommen werden. Insgesamt sind die Story und ihre Charaktere wieder vom Feinsten: Der selbstverliebte, primitive, sexistische und übertrieben dargestellte Travis, der oft unter die Gürtellinie gehende Humor sowie die bösen und nicht unbedingt jugendfreien Dialoge passen einfach hervorragend ins Gesamtbild. Die Atmosphäre ist wie im Vorgänger wunderbar gelungen und einfach genial böse, weswegen **No More Heroes 2** absolut nicht für jüngere Spieler geeignet ist.

Diesmal muss Travis sich sogar von Platz 50 der Killer-Rangliste aus bis an die Spitze hocharbeiten. Euch erwarten aber nur 15 wirkliche Bossfights.

FAQs

Basiert die Geschichte auf der des Vorgängers?
Wie im Vorgänger schlüpft ihr in die Rolle von Travis Touchdown, der sich auf einer Killer-Rangliste ganz nach oben hocharbeiten will. Die eigentliche Handlung spielt drei Jahre nach der des ersten Teils und ihr fangt erneut am unteren Ende der Rangliste an.

Ist die deutsche Fassung wieder gekürzt?
Der Vorgänger war im Hinblick auf die Gewaltdarstellung entschärft und erhielt deswegen eine Jugendfreigabe ab 16 Jahren. Den zweiten Teil gibt's diesmal auch hierzulande ungekürzt mit allen Inhalten – allerdings erst für volljährige Action-Fans. Und das völlig zu Recht!

Was hat es mit dem Entwickler Suda 51 auf sich?
Der Kultentwickler mit dem richtigen Namen Goichi Suda ist für sehr künstlerische und auch abgefahrene Spiele bekannt. Neben dem ersten **No More Heroes** stammt auch der ziemlich abstrakte Game-Cube-Action-Titel **Killer7** aus seiner Feder.

Gibt's weitere spielbare Charaktere?
Ja, ihr steuert nicht nur Travis, sondern außerdem für einige Fights auch Travis' Verehrerin Shinobu oder Sir Henry. Diese haben leicht abgewandelte Moves – beispielsweise kann Shinobu springen und Henry ist in der Lage, per Button-Druck einen Stoßangriff auszuführen.

Und nach dem ersten Durchspielen …?
Dann schaltet ihr neben neuen Bonusinhalten wie Videos oder einem Bosskampf-Modus zudem noch den Bitter-Schwierigkeitsgrad frei. Seid vorgewarnt: In Bitter-Modus gibt's keine Kisten mit heilender Pizza oder Batterien für euer Elektroschwert!

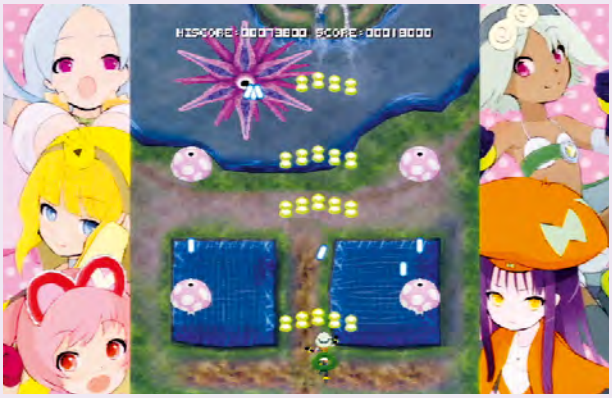
EIN BOSS NACH DEM ANDEREN

Wie zuvor geht es darum, sich in einer Rangliste von Killern nach oben zu kämpfen – diesmal mit noch abwechslungsreicheren und abgedrehteren Fights. Darin seid ihr meist mit einem von vier Lichtschwertern bewaffnet, die ihr unkompliziert via Buttons und bei Finishing-, Special- oder Wrestling-Moves durch Bewegungen steuert. Hohe und tiefe Schläge, die davon abhängen, wie ihr die Wii-Remote haltet, gibt's nach wie vor. Doch keine Sorge – die Fuchtelei funktioniert ganz gut und bleibt im erträglichen Rahmen! Alternativ könnt ihr euch auch mit dem Classic Controller ins Gemetzel stürzen. Die Energie eures Schwertes ist begrenzt, sodass ihr euch gelegentlich in eine ruhige Ecke verkrümeln müsst, um dort mit sehr zweideutigen Bewegungen euer Schwert wieder aufzuladen. Oftmals kämpft ihr vor dem eigentlichen Fight gegen einen Boss noch gegen zahlreiche seiner Schergen. Dies macht richtig Laune – ihr könnt dabei euer gesamtes Repertoire an Moves und Specials schön zum Einsatz bringen und müsst aufgrund der verschiedenen Gegnertypen oft taktisch vorgehen. Hauptbestandteil des Gameplays sind aber die genial und vor allem abwechslungsreich inszenierten Bossfights, in denen ihr sogar mit riesigen Kampfrobotern im Japano-Trash-Style à la Godzilla gegen einen riesigen Footballspieler antretet oder euch mit Henry in einer Traumwelt gegen ein zuckersüßes Manga-Mädchen behaupten müsst.

DIE MINISPIELE: RETRO, MANGA-MÄDELS & DICKE KATZEN

Zwischen den Kämpfen könnt ihr eure Zeit ganz nach Belieben verbringen – entweder mit Jobs, die in Form von typischen 8-Bit-Minispielchen stattfinden, oder ihr geht Klamotten kaufen, sitzt zu Hause vor der Glotze und schaut/spielt seltsames Manga-Zeugs, pumpt eure Muskeln im Fitness-Studio auf, schaut im Katana-Laden vorbei oder sagt den überflüssigen Pfunden eurer fettleibigen Katze Jeanne den Kampf an. Dies tut ihr durch verschiedene Übungen, etwa indem ihr den Vierbeiner rhythmisch krault, Jeanne in die Luft springen lasst oder das haarige Ungetüm hochhebt. Ihr verdient zwar Geld für die meisten Minispiele, doch ist Bares nicht wie im Vorgänger die Voraussetzung, um am nächsten Kampf teilzunehmen. Die „Nebenjob"-Missionen im coolen (und zum Gesamtbild des Spiels super passenden) Retro-Look sind technisch wie spielerisch sehr schlicht, doch witzig inszeniert. Beispielsweise bratet ihr Steaks so stark durch, wie es sich die hungrigen Kunden wünschen. Entspricht das Fleisch aber nicht den Vorstellungen des Gastes, kann es schnell passieren, dass eine Gabel in Travis' Kopf steckt. Weitere Minispiele in diesem Stil sind unter anderem ein simples Rennspiel à la **OutRun**, in dem ihr Pizza ausliefert, ein **Pac-Man**-Klon, in dem ihr Insekten killt, oder ein Denkspiel, in dem ihr in **Pipemania**-Manier Rohre verlegt. Einziger Wermutstropfen hierbei ist eine gelegentlich ungenaue Kollisionsabfrage, die aber nicht übermäßig stört. In zeitgemäßerer Optik sind die Minispiele mit der leicht überfütterten Katze oder das Game auf Travis' Konsole gehalten – Letzteres ist ein klassisches 2D-Shoot-'em-Up in Draufsicht mit sehr reizenden Manga-Mädels. Alles in allem eine sehr interessante Mischung an Minispielen, die unterm Strich ein wunderbar schräges Spielerlebnis ergibt. Auf die mittelprächtigen Fahrabschnitte mit dem Motorrad müsst ihr diesmal allerdings verzichten – ihr bewegt euch mittels einer praktischen Übersichtskarte in der Spielwelt von Santa Destroy fort.

Nicht richtig durch? Wenn es euch in diesem Mini-Spiel nicht gelingt, die Steaks für eure Gäste nach deren Wünschen zu braten, fliegt schon mal eine Gabel.

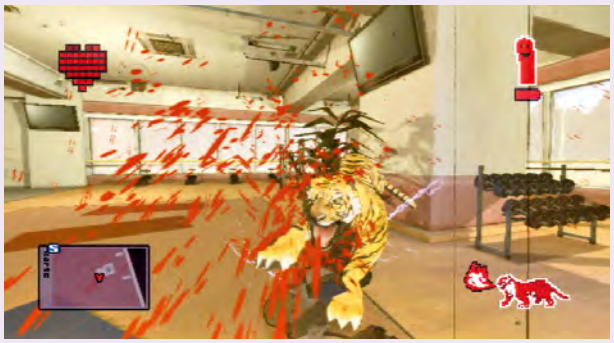


In Travis' Wohnung steht eine Glotze, auf der ihr sowohl Videos schauen als auch ein 2D-Shoot-'em-Up mit Travis' Lieblings-Manga-Heldinnen zocken könnt.

ECSTASY & DARKSIDE: TRAVIS RASTET AUS

Der Pixel-Tiger im rechten, unteren Bildschirmbereich sieht nicht nur stylish aus, sondern er hat auch eine Funktion als Füllanzeige für eure Ecstasy-Energie. Damit wechselt ihr via Druck auf den Minus-Button in einen von vier Darkside-Modi mit klangvollen Namen wie Strawberry on the Shortcake, Blueberry on the Brownie oder Cranberry Chocolate Sundae. Dann verlangsamen sich Travis' Gegner, er schießt tödliche Energiebälle, zerfetzt sämtliche Gegner in seiner Nähe oder verwandelt sich in einen blutrünstigen Tiger! Besonders beeindruckend ist die Inszenierung dieser Attacken, in denen es durchaus vorkommt, dass ihr bei der Unsumme an roten Pixeln auf dem Bildschirm die Übersicht verliert.

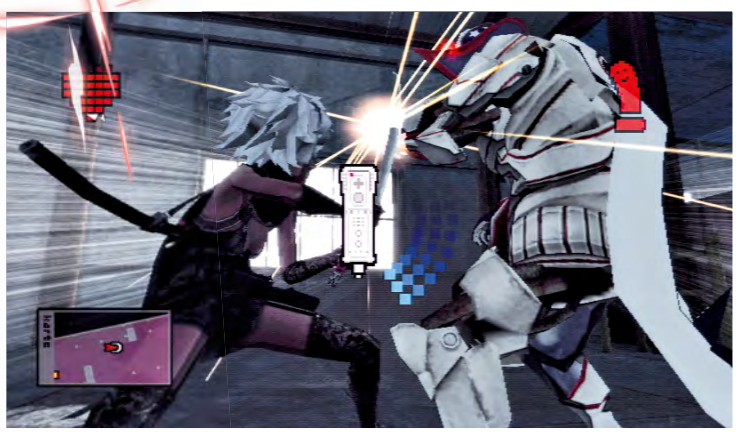
Der Tiger am rechten, unteren Bildschirmrand dient als Anzeige für die Ecstasy-Energie. Sobald sie gefüllt ist, könnt ihr die Darkside-Modi wechseln.



Mit Kombos und spektakulären Wrestling-Moves füllt ihr die Energieleiste des Darkside-Modus, mit dessen Hilfe ihr euch sogar in einen Tiger verwandelt.

„Die Vielfalt an verschiedenen Stilrichtungen ist genial!“

Durch die Möglichkeit, seine Gegner fest anzuvisieren, kann man sich in den Rache-Missionen besser auf einen Feind konzentrieren und verliert nicht so schnell den Überblick.



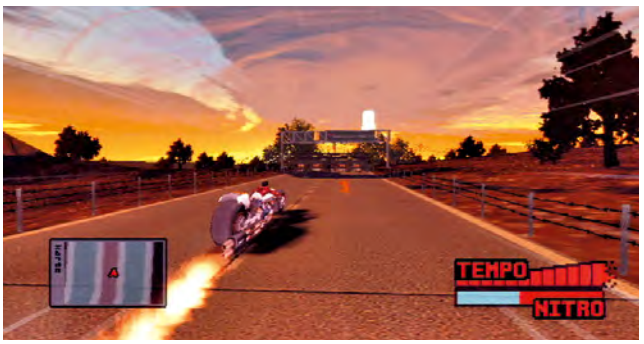
In einigen Fights spielt ihr nicht Travis, sondern Henry oder Shinobu. Letztere ist nicht nur flink im Umgang mit dem Schwert, sondern kann im Gegensatz zu Travis auch springen.

STILVOLL MIT OFFENSICHTLICHEN SCHWÄCHEN

Gäbe es eine separate Stil-Wertung, würde das zweite **No More Heroes** gewiss eine Traumwertung einfahren – auch wenn die Technik nicht frei von Macken ist und das Spiel ab und an unschöne Seiten wie Clipping-Fehler oder matschige Texturen offenbart. Doch das Charakterdesign, die überall im Spiel auftauchenden Einblendungen in 8-Bit-Optik sowie die Vielfalt an verschiedenen Stilrichtungen sind schlichtweg atemberaubend! Akustisch setzt sich das Ganze fort: Ob Songs, die einem Tarantino-Streifen entstammen könnten, dudeliger Japano-Girlie-Pop, kratzige Retro-Videospiele-Sounds oder aggressive Gitarren-Riffs – die Abwechslung ist enorm und am Ende passt einfach alles hervorragend zusammen! Die Steuerung bietet keinen Anlass zur Kritik, was man von der Kameraführung leider nicht behaupten kann: In den Kämpfen verliert man schnell den Überblick.

Die kranke Story um Travis' Rachefeldzug wird zum größten Teil in sehr unterhaltsamen und vor allem stilvoll gestalteten Zwischensequenzen erzählt.

Die Boss-Gegner sind abwechslungsreich gestaltet und können nur mit der richtigen Taktik besiegt werden. Ein wenig ist also auch euer Köpfchen gefragt!



Ihr fahrt zwar nicht mehr wie im ersten Teil mit dem Bike von Mission zu Mission, aber einen kurzen Fahrabschnitt haben die Entwickler dem Spiel doch spendiert.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	16:9/4:3, 480p/576i
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

„Selten hab ich einem Spiel so viel verziehen!"

Mein Vorurteil › Viel Blut, eine ziemlich schräge Story und ein cooler Stil? Das alleine reicht bei mir noch nicht für den Hit!

Genial – und das, obwohl Gameplay und Technik durchaus ihre Schwächen haben! Doch seltsamerweise taten die dem Spielspaß in meinem Fall keinen Abbruch. Selten hab ich einem Spiel so viel verziehen. Von der ersten Minute an hat mich die Story gefesselt, der Humor oft schmunzeln und die heftigen Attacken meine Kinnlade nach unten klappen lassen. Abwechslung ist außerdem geboten und bis auf Kleinigkeiten wie etwa die Kameraführung gibt's nur wenig an der Fortsetzung auszusetzen. Unterm Strich reicht's dank des coolen Styles trotzdem zum Hit!

DIE MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Bleibt dem genialen Stil des Vorgängers treu"

Mein Vorurteil › Teil 1 war bereits absolut chaotisch, wahnwitzig und skurril. Wie soll da ein Nachfolger aussehen? Gelingt solch ein Spiel ein zweites Mal?

Ich erinnere mich noch gut an den ersten Teil. Das war ein Spiel, das absichtlich unglaublich viel falsch machte. Ja, es beleidigte mich als Spieler regelrecht. Aber das tat es unglaublich stilvoll. Ich war begeistert. Und der zweite Teil bleibt dieser Linie treu. Die geniale Inszenierung lässt mich alle Mängel vergessen. Und ich hätte nicht erwartet, dass die Macher in Sachen Kreativität noch einen drauflegen können.

WERTUNGEN

PRO

- Abgefahrene Story
- Coole Inszenierung
- Abwechslungsreich
- Innovative Spielidee
- Kompatibel zum Classic Controller

CONTRA

- Unübersichtliche Kameraführung
- Teils schwache Minigames
- Clipping-Fehler

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	--

Wii

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

Genre: Action | Entwickler: Ubisoft Quebec | Hersteller: Ubisoft | Termin: 20. Mai 2010

PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT

Text | Thomas Eder

Fiese Fallen, packende Kämpfe und zahlreiche Rätsel: So spielt sich das Comeback von Ubisofts flinkem Prinzen auf der Wii!

FAQs

Worum geht's diesmal?
Die vor allem für Fans der Vorgänger spannende Story ist in den Jahren zwischen dem ersten Teil **Sands of Time** und **Warrior Within** angesiedelt. Der Prinz bekommt es mit einer fiesen Monster-Pflanze zu tun, die schon ein ganzes Königreich auf dem Gewissen hat...

Hat das Spiel etwas mit dem Kinofilm zu tun?
Das Spiel erscheint zeitgleich mit dem Kinostart des Films, der ebenfalls als Trilogie geplant ist, orientiert sich aber nicht an dessen Handlung. So handelt der erste Kinostreifen vom Sand der Zeit, also dem ersten Teil der Spieleserie.

Ist Die Vergessene Zeit auf Wii, PS3 und Xbox identisch?
Nein. Auf der Wii beschreitet Ubisoft andere Wege als auf den Konkurrenzkonsolen und bietet an die Eigenschaften der Wii angepasstes Gameplay mit komplett anderen Fähigkeiten sowie eine eigene Story.

Ist das Spiel blutig?
Nein. In **Die Vergessene Zeit** geht's nicht so sehr zur Sache wie in dem zweiten – und brutalsten – Teil der Reihe, der seinerzeit noch auf dem GameCube erschien. Dafür kommen jetzt auch Zocker unter 16 Jahren in den Genuss des Spiels!

Gibt's einen Mehrspieler-Modus?
Erstmals in der Reihe dürft euch von einem Mitspieler ein wenig unter die Arme greifen lassen. Dieser löst dann beispielsweise mit der Wii-FB Fallen aus oder unterstützt euch in den Kämpfen – ähnlich wie bei **Super Mario Galaxy**.

RENNEN, SPRINGEN, KÄMPFEN UND DENKEN!

Die zahlreichen Rätsel halten eure grauen Zellen ordentlich auf Trab und sind eine nette Abwechslung zu den Jump&Run- und Kampf-Abschnitten.

Mit voller Geschwindigkeit an Wänden entlangrennen gehört zu den leichtesten Übungen des artistisch veranlagten Blaubluts.

Wie in den Vorgängern erwarten euch auch im neuesten Abenteuer des flinken Blaubluts wunderschön designte Spielumgebungen voller Fallen, Kletter-möglichkeiten und natürlich zahlreicher Rätsel. Dabei legt ihr nicht nur einige Hebel um oder schiebt ein paar Kisten durch die Gegend, sondern müsst auch die besonderen Fähigkeiten des Prinzen häufig nutzen. Wirklich schwer sind die Rätsel nicht, dafür ist die Lösung nicht immer auf den ersten Blick ersichtlich. Soll bedeuten, dass man sich oft fragt, wohin einen die Entwickler lotsen wollen, weil man kleine Details in der Umgebung übersieht. Den Großteil des Gameplays machen wieder die Jump&Run-Einlagen aus, in denen ihr euch an Stangen durch die Lüfte schwingt, an Wänden entlang über rotierende Klingen hinwegrennt, von einer Säule zur nächsten springt, an kleinen Vorsprüngen entlanghangelt und euch so durch die großen Areale des Spiels arbeitet. Für noch mehr Action sorgen die schön inszenierten Kämpfe, die zwar gut funktionieren, auf Dauer aber auch etwas lästig werden können. Doch hierüber trösten die spektakulären Boss-Fights hinweg, in denen ihr sowohl Köpfchen für die richtige Strategie als auch schnelle Reflexe bei den Quicktime-Events braucht.

FÄHIGKEITEN

Eines vorab: Ihr dürft nicht mehr am Rad der Zeit drehen, wie ihr es von den anderen Teilen gewohnt seid! Dafür hat der Prinz allerhand neue Tricks auf Lager, die er allerdings erst im Spielverlauf erlernt. So kann er via Pointer-Funktion der Wii-FB bestimmte Schalter und Griffe aus der Ferne aktivieren oder magische Sandhalterungen an Wänden platzieren, an denen er sich wiederum nach oben hangelt. Aber auch speziell markierte Felder am Boden kann der Prinz mit seinen neuen Kunststückchen zunutze machen – aus diesen schießt dann eine Säule, die das flinke Blaublut in luftige Höhen katapultiert. Gegen die Vielzahl an Widersachern wirkt die Magie auch: Mit einem Treffer werden Gegner kurz eingefroren und sind somit schutzlos euren Attacken ausgeliefert. Besonders hilfreich in Abschnitten, in denen ihr schnell in die Tiefe purzelt, ist dieser Move: Per Button-Druck erschafft ihr eine Blase, die mitsamt Prinz auf der Stelle schwebt und mit deren Hilfe er sich vor tödlichen Stürzen retten beziehungsweise in Kombination mit den Sandgriffen in entlegene Bereiche gelangen kann.

Trotz all dieser Neuerungen werden Kenner der Vorgänger die Möglichkeit, die Zeit zu beeinflussen, doch ein wenig vermissen – ganz besonders nach kleinen Schnitzern, die einem erfahrungsgemäß bei den **Prince of Persia**-Titeln recht schnell unterlaufen. Nervig wird's, wenn man nach mehrmaligem Ableben des Prinzen seinen Sand verbraucht hat und nicht mehr zum letzten Respawn-Punkt, sondern zum letzten Trinkbrunnen zurückversetzt wird. Sobald man im späteren Spielverlauf den Zauber mit der schwebenden Blase erlernt hat, lassen sich damit zum Glück einige virtuelle Tode vermeiden, sodass letztlich kein bleibender Frust aufkommt.

Eine neue Fähigkeit des Prinzen ist die Möglichkeit, Griffe an Wänden zu erschaffen. Diese Halterungen sind sehr hilfreich, um große Abgründe zu überwinden.

Auch in den Kämpfen kommen die neuen Sand-Tricks des Prinzen zum Einsatz. Beispielsweise um damit aufdringliche Gegner zu verlangsamen.

(FAST) ALLES IM GRIFF

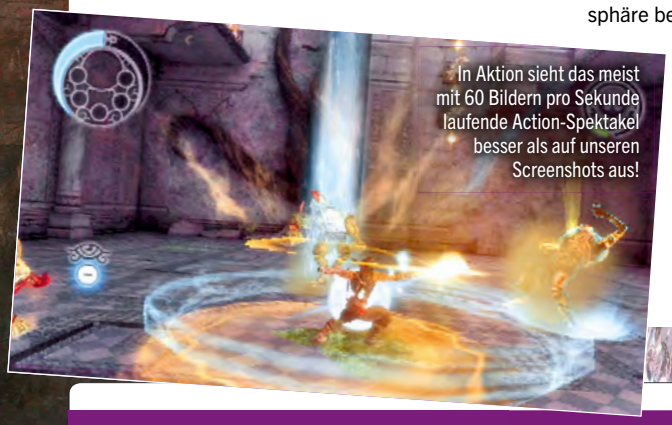
Anstrengende Fuchteleinlagen mit der Wii-FB und dem Nunchuk halten sich in Grenzen.

Das neueste Abenteuer des Prinzen macht Gebrauch von der bewegungssensitiven Steuerung der Wii – im Gegensatz zu vielen anderen Spielen in einem sehr gesunden Maß. Will heißen, dass zwar Features wie die Pointer-Funktion oder das Schütteln von Nunchuk und WiiMote an der Tagesordnung sind, doch funktioniert dies fast immer sehr gut und stimmig, und wirkt auf keinen Fall aufgezwungen. Vorbildlich!

Während die Pointer-Funktion beim Schießen, dem Aktivieren von Schaltern und Griffen sowie dem Platzieren von Griffen zum Einsatz kommt, wird in den Kämpfen fleißig geschüttelt. Hierbei genügt allerdings auch schon eine kleine Bewegung mit dem Nunchuk oder der WiiMote – ihr braucht also keine durch komplizierte Manöver hervorgerufenen Verrenkungen befürchten. Eure Umgebung könnt ihr einerseits per Druck auf den Minus-Button überblicken, wenn das entsprechende Symbol eingeblendet wird; andererseits seht ihr euch auch mit gehaltenem C-Button und der Pointer-Funktion frei um. Dies ist allerdings anfangs etwas gewöhnungsbedürftig und fällt in Kämpfen ab und an negativ auf. Je nach euren Vorlieben stellt ihr die Kameraführung zudem auf manuell oder automatisch ein.

KLASSE PRÄSENTATION!

In puncto Technik ist auch die Wii-Fassung richtig schick geworden und gibt kaum Anlass zur Klage. Die Grafik ist stets schön flüssig und läuft meist mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde, die Texturen sind detailliert und richtig schön anzusehen. Auch das, wofür die Reihe seit dem Erstling von 1989 bekannt ist, kommt in **Die Vergessene Zeit** wunderbar zur Geltung: realistische Animationen des Prinzen, die auch noch verdammt gut aussehen! Über Sprachausgabe, Effekte und Musik gibt's ebenfalls nur Positives zu verkünden. Die Charaktere klingen auch auf Deutsch sehr gut und vor allem passend; die Musik trägt viel zur insgesamt gelungenen Atmosphäre bei. Einziger Wermutstropfen ist die Kameraführung, die an manchen Stellen etwas geschickter sein könnte. Die Folge: Ab und an lässt einen die nicht immer optimale Perspektive danebenspringen. Doch dank der manuellen Kameraführung und der Möglichkeit, sich „Landestellen" farbig markieren zu lassen, hält sich der Ärger wegen unpräziser Sprünge in Grenzen.



In Aktion sieht das meist mit 60 Bildern pro Sekunde laufende Action-Spektakel besser als auf unseren Screenshots aus!

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

„Das Wii-Comeback des Prinzen ist trotz kleiner Schwächen geglückt!"

Mein Vorurteil › Aus der Serie ist die Luft raus! Das Gameplay hat seine besten Tage wohl schon hinter sich.

Ich habe die Vorgänger vor Jahren ausgiebig gespielt und hatte sehr viel Spaß daran. Meine Skepsis, ob mich das Gameplay auch heute noch begeistern kann, verflog nach nur wenigen Minuten! Es macht immer noch Spaß, sich durch die großen Abschnitte zu hangeln, ganz besonders mit den neuen Fähigkeiten. Diese sind sehr gut, doch Kenner der Vorgänger werden oftmals die Zeit-Features vermissen. Technisch wie spielerisch merkt man dem Spiel an, dass es keine schlichte Konvertierung eines PS3- oder Xbox-Spiels ist, sondern speziell für die aktuelle Nintendo-Konsole entwickelt wurde. Insgesamt ist das Wii-Comeback des Prinzen trotz kleiner Schwächen geglückt!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	16:9/4:3, 480p/576i
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- Technisch sehr gut
- Coole Sand-Fähigkeiten
- Typisches PoP-Gameplay!
- Spektakuläre Boss-Kämpfe
- Netter Koop-Modus

CONTRA

- Keine Zeit-Fähigkeiten
- Kleine Steuerungsschwächen

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	78

Genre: Action | Entwickler: Ubisoft | Hersteller: Ubisoft | Termin: 20. Mai 2010

PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT

Text | Thomas Eder

Der Prinz für unterwegs!

Auch auf dem DS dürft ihr euch mit dem flinken Blaublut in ein neues Abenteuer stürzen, das euch auf dem Handheld wie das letzte DS-**Prince of Persia** 2D-Gameplay im 3D-Comic-Look bietet. Die Story ist schnell erzählt: Als der Prinz nach einem dunklen Ritual wieder zu sich kommt, hat er sämtliche Erinnerungen verloren. Von einem Geist, der seine Kräfte ebenfalls verloren hat, erfährt das Blaublut, dass es den Sand der Zeit auftreiben muss, damit es seine Erinnerungen zurückerhält.

⊕ Auch auf dem Handheld stimmig!

Obwohl das Spiel auf dem DS in einer komplett anderen Optik erscheint, spürt man stets die Verwandtschaft mit den 3D-Teilen. Ihr umgeht dank des artistischen Geschicks des Prinzen Fallen, löst kleine Schiebe- und Schalterrätsel, tragt zahlreiche Kämpfe aus und setzt dazu natürlich die besonderen Fähigkeiten des Blaubluts ein. Erfreulich: Auf dem Handheld dürft ihr immer noch ordentlich am Rad der Zeit drehen und habt darüber hinaus die neuen Sandtricks im Repertoire. Aber natürlich muss das alles im Spielverlauf erst erlernt werden! Allerdings könnt ihr euren Handheld-Prinzen nicht nur durch Tricks, sondern auch durch neue Ausrüstungsgegenstände und stärkere Eigenschaften verbessern. Dazu sammelt ihr die in den Levels versteckten Edelsteine ein und tauscht sie dann zwischen den Abschnitten beim Händler gegen allerhand Nützliches ein. Das Gameplay bietet also auch auf dem DS beste Unterhaltung. Lediglich auf Dauer hätte es ruhig etwas abwechslungsreicher sein dürfen.

⊖ Etwas Feinschliff

Wie in **The Fallen King** steuert ihr auch in **Die Vergessene Zeit** den Prinzen lediglich mit dem Stylus durch die Levels. Dabei gebt ihr mit dem kleinen Plastikstift die Bewegungsrichtung vor und tippt Vorsprünge oder andere Objekte, an denen sich der Prinz festhalten soll, einfach an. Gegner schaltet ihr aus, indem ihr flink mit dem Stylus über sie streift; wenn ihr sie anklickt, springt ihr über ihre Köpfe hinweg und führt Angriffe von oben aus. Insgesamt funktioniert die Steuerung besser als beim Vorgänger, doch perfekt ist sie auch diesmal nicht. Immerhin führt man weit seltener falsche Kommandos aus, was mit das größte Manko von **The Fallen King** war. An der schönen – wenn auch stellenweise etwas schlichten – 3D-Comic-Optik gibt's insgesamt kaum etwas auszusetzen, ebenso wenig wie an der gelungenen akustischen Untermalung. Unterm Strich bleibt ein spaßiges DS-Spiel, das Gameplay und Feeling der Heimkonsolen-Fassungen gut auf das Handheld transportiert. ■

David gegen Goliath: Die Bosskämpfe sind klasse inszeniert und sorgen für angenehme Abwechslung.

Sesam, öffne dich! In den kleinen Rätseln kommen eure verschiedenen Zeit- und Sand-Fähigkeiten sehr häufig zum Einsatz.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	
4 weitere Welten mit dem DSi	

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

„Besser als Prince of Persia: The Fallen King!"

Mein Vorurteil › Die Steuerung könnte wieder problematisch werden …

Mir hat das letzte **Prince of Persia** mit dem Untertitel **The Fallen King** auf dem DS ganz gut gefallen, abgesehen von der oftmals nervigen Steuerung. Die funktioniert diesmal besser, dürfte aber noch etwas präziser sein. Das Spiel bietet für einige Stunden sehr gute Unterhaltung, im weiteren Spielverlauf hätte ich mir trotz der tollen Bosskämpfe mehr Abwechslung gewünscht. Dennoch ein sehr schönes Spiel, das sich nicht hinter den Fassungen für die Heimkonsolen zu verstecken braucht.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Schöne Technik
- ⊕ Gute Steuerung
- ⊕ Sand- und Zeit-Fähigkeiten

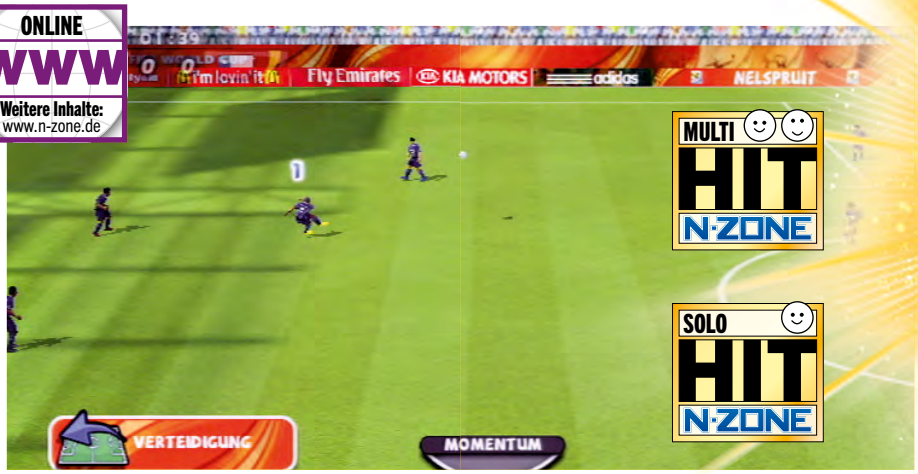
CONTRA

- ⊖ Auf Dauer etwas eintönig
- ⊖ Steuerung könnte präziser sein

GRAFIK 7
SOUND 8
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	--

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de



MULTI HIT N-ZONE

SOLO HIT N-ZONE

Auch während des Spiels lässt sich die strategische Ausrichtung ändern, etwa in Defensive oder Offensive. Dies wird durch ein rotes Symbol (unten links) angezeigt. Früher musste man dazu ins Menü wechseln.

Genre: Sport | **Entwickler:** EA Canada | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 29. April 2010

Wii

FIFA FUSSBALL-WELTMEISTERSCHAFT SÜDAFRIKA 2010

Text | Christoph Kraus

Auf dem afrikanischen Kontinent wird der neue Fußball-Weltmeister gesucht – und wir sind dabei!

Nur noch wenige Wochen trennen uns vom Beginn der Fußball-Weltmeisterschaft 2010 in Südafrika. Damit die WM-Stimmung nicht erst am Tag des Auftaktspiels so richtig hochkocht, sondern schon vorher, hat Electronic Arts die wertvolle Lizenz genutzt und eine spezielle **FIFA**-Version entwickelt, in der es um nichts anderes geht als – der Titel verrät es ja schon – die WM in Südafrika!

⊕ Einsteigerfreundlicher Kick

Wer die hier abgedruckten Screenshots genau betrachtet, dem fällt unweigerlich auf, dass die Entwickler abermals auf die Comic-Grafik zurückgriffen, die schon das reguläre **FIFA 10** prägte. Für uns Spieler bedeutet

Hier seht ihr einen Kicker in der Nahaufnahme. Das Gesicht ist recht grob aufgelöst.

FAQs

Huch! Schon wieder ein Comic-FIFA?
Ja, Electronic Arts setzt auf denselben Look, der schon bei **FIFA 10** für die Wii zum Einsatz kam. Das heißt also, dass alle Kicker und Torhüter sehr simpel modelliert wirken. Die Gesichtszüge strotzen nicht gerade vor Details – somit steht die Wii-Version von **FIFA Fußball-Weltmeisterschaft** im krassen Gegensatz zu den hoch aufgelösten Fassungen für PlayStation 3 und Xbox 360.

Was wird spielerisch geboten? Nur Altbekanntes?
Im Prinzip ist die **FIFA**-WM-Version nur ein Update von **FIFA 10,** das im Oktober letzten Jahres für die Wii erschien. Das Spiel setzt weiterhin auf eine eher geringe Spieltiefe. So sind zum Beispiel Treffer aus 40 Metern Entfernung keine Seltenheit. Wir haben es somit nicht mit einer Simulation zu tun, sondern eher mit einem Arcade-Kick Marke **Mario Strikers Charged Football**.

Welche Steuerungsmodi stehen zur Auswahl?
Es gibt drei Controller-Varianten: Entweder spielt ihr im sogenannten All-Play-Modus nur mit der Wii-Fernbedienung oder ihr nehmt zusätzlich das Nunchuk zur Hand, alternativ greift ihr zum Classic-Controller, der eine herkömmliche Steuerung ermöglicht. Wir empfehlen ganz klar die letzten beiden Modi, denn der All-Play-Modus ist allenfalls für Einsteiger geeignet, nicht aber für Profispieler.

Was unterscheidet die WM-Version vom regulären FIFA 10?
Es gibt einige Sondermodi, etwa das Weltmeisterschafts-Turnier mit maximal 32 Spielern, die sich nach jedem Match abwechseln. Auch das K.-o.-Turnier gegen bis zu drei Freunde richtet sich an Leute, die sich besondere WM-Atmosphäre ins Wohnzimmer holen möchten. Gut gelungen ist auch „Zakumis Dream Team" mit vorgegebenen Aufgaben, die euch das Maskottchen stellt.

Wie benotet ihr die allgemeine Atmosphäre des Spiels?
Wer die anderen **FIFA**-Ableger kennt, weiß in etwa, was ihn erwartet. Neben einem guten, zumeist passenden Kommentar – gesprochen von den bekannten Sportexperten Tom Beyer und Sebastian Hellmann von Sky – bietet das Spiel gut modellierte Stadien. Sie lehnen sich an die Originalschauplätze aus Südafrika an, sehen aber naturgemäß nicht so authentisch aus wie auf den HD-Konsolen.

Wer genau hinsieht, bemerkt das recht detailarm gestaltete Publikum im Hintergrund.

Distanzschuss: Selbst aus dieser recht weiten Entfernung gehen viele Bälle ins Tor.

das also: Statt einer lebensechten Simulation wie auf PlayStation 3 und Xbox 360 erwartet uns Wii-Zocker ein deutlich schnellerer, einsteigerfreundlicher Arcade-Kick, der auf ein ähnlich rasantes Gameplay wie **Mario Strikers Charged Football** setzt. In unseren Testpartien fielen so manche Tore, die man im Fernsehen in dieser Form wohl nie zu Gesicht bekommen würde, weil sie schlichtweg unrealistisch sind. Ein Freistoß aus 40 Metern Entfernung, der auch noch im Netz landet? Ein Fallrückzieher mitten im Getümmel des Elfmeterbereichs, der ebenfalls sicher im Tor ankommt? Solche Szenen stehen bei **FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010** auf der Tagesordnung. Manch einer mag jetzt einwenden, dass sich die Entwickler vom Anspruch einer Sportsimulation deutlich entfernen, aber diese Distanz tut der Serie gut. Denn wir alle wissen, dass wir lieber einen gut inszenierten Wii-Kick spielen als ein authentisches Spiel, das auf Biegen und Brechen auf die Wii-Controller umgesetzt wurde.

⊕ Vielfältige Karriere-Modi

Das Herzstück des Spiels bilden die umfangreichen Spielmodi, die explizit auf den Fußball-Event des Jahres zugeschnitten wurden. Da wäre zum Beispiel „Zakumis Dream Team" – Zakumi heißt übrigens das Maskottchen der diesjährigen Weltmeisterschaft. In dieser Spielvariante erfüllt ihr nacheinander vorgegebene Herausforderungen und tretet gegen alle 31 qualifizierten Teams an. Wenn ihr die Aufgaben gemeistert habt, dürft ihr euch als Belohnung jeweils einen Spieler aus der gegnerischen Elf aussuchen, der dann eurer Mannschaft beitritt. Auf diese Weise erspielt ihr euch mit fortschreitender Spielzeit ein immer besseres Team. Wer einen ganzen Abend Zeit (und außerdem sehr viele Freunde) hat, kann auch eine komplette WM bestreiten, indem er das Turnier mit bis zu 32 Spielern nachstellt. Nach jedem Match kommt dann ein anderer Zocker an die Reihe. Auch Online-Funktionen haben die Entwickler von Electronic Arts Canada wieder integriert, was die Langzeitmotivation gehörig aufwertet.

⊖ Comic-Look wirkt simpel

Leider gibt es auch ein paar Defizite. Neben der eingangs erwähnten geringen Spieltiefe macht **FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010** optisch nicht gerade viel her: Die Kicker sind recht schwach modelliert, was sich vor allem an den simpel dargestellten Gesichtern bemerkbar macht. Hier hätten wir uns markante Fortschritte gegenüber **FIFA 10** gewünscht. Auch die Stadien hätten bei den Kameraschwenks etwas besser zur Geltung kommen können. So bemerkt man als Spieler die Unterschiede zwischen den Schauplätzen nur selten. Wer über diese Makel hinwegsieht und dem torreichen Gameplay etwas abgewinnen kann, dem steht eine spannende WM bevor. Olé! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	16:9/4:3, 480p/576i
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	Gegeneinander spielen

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

*„Gegen die **FIFA**-Lizenzen kommt keiner an!"*

Mein Vorurteil › Wozu bringt Electronic Arts ein eigenes **FIFA**-Spiel zur Fußball-Weltmeisterschaft in Südafrika heraus, wo doch **FIFA 10** genügt?

Betrachten wir's nüchtern: Das WM-**FIFA** braucht niemand, der schon das reguläre **FIFA 2010** sein Eigen nennt. Allerdings darf man die starken Lizenzen nicht unterschätzen: Der neue Wii-Kick beinhaltet nicht nur alle südafrikanischen WM-Stadien, sondern auch 199 Teams mit den offiziellen Rechten, was Namen, Trikots und das Aussehen der Spieler betrifft. Insofern lohnt sich die Arcade-Bolzerei für alle, denen **Mario Strikers Charged Football** langsam öde geworden ist und die die authentische WM-Stimmung im heimischen Wohnzimmer nicht missen möchten.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Vielfältige Karriere-Modi
- ⊕ Flüssige Online-Funktionen
- ⊕ Classic-Controller benutzbar
- ⊕ Wie immer starke Lizenzen
- ⊕ Professioneller Kommentar
- ⊕ Einsteigerfreundlicher Kick …

CONTRA

- ⊖ … mit geringer Spieltiefe
- ⊖ Comic-Look wirkt simpel

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	87

Genre: Adventure | **Entwickler:** Telltale Games | **Hersteller:** Atari | **Termin:** 30. April 2010

SAM & MAX SEASON TWO: ALL-ZEIT BEREIT

Text | Sebastian Stange

Was für ein Drama! Das geniale Adventure kommt endlich für Wii und scheitert an der Technik-Hürde.

Endlich erscheint der zweite Teil, nein die zweite Staffel von **Sam & Max** für die Wii. Auf der Disc befinden sich schließlich fünf verschiedene Episoden, die alle von Anfang an anwählbar sind. So wie eine Fernsehserie eben. Grund dafür: Ursprünglich erschienen die einzelnen Episoden nach und nach als PC-Downloadspiel. Beim neuen Wii-Titel handelt es sich also um eine Portierung und Spielesammlung zugleich. Darin steuert ihr den Hund Sam, der mit seinem durchgeknallten Hasenkumpel Max für Recht und Ordnung sorgt. Die beiden arbeiten als freiberufliche Polizisten und stürzen sich dabei immer wieder in haarsträubende Abenteuer. Das zweite Wii-Spiel serviert euch einige Bezüge und Inside-Gags, die ihr nur dann versteht, wenn ihr auch die erste Ausgabe gespielt habt. Doch auch ohne Vorkenntnisse zündet der geniale Humor des Chaos-Duos. So herzlich haben wir bei kaum einem anderen Spiel gelacht!

✪ Krasse Chaos-Abenteuer

In den Episoden erlebt ihr aberwitzige Abenteuer. Mordlüsterne Weihnachtsmänner, schlagersingende Killer-Roboter oder ein Ausflug nach Stuttgart stehen genauso auf dem Programm wie militante Seepferdchen und eine magische Reise durch ein Portal in die Gegenwart. Ja, die Gegenwart. Der eigentliche Spielverlauf ist recht simpel: Ihr durchstöbert meist nur wenige Schauplätze, sammelt einige Items, spielt pro Episode ein Minispiel und unterhaltet euch mit den skurrilsten Charakteren, die euch je begegnet sind. Der Dialog-Anteil ist dabei enorm hoch. Mit allen Personen könnt ihr euch ausführlich unterhalten. Das mag etwas öde klingen, ist aber ein großer Spaß. Denn Sam und Max kommentieren alles auf bissige Art und Weise. Auch ihre Gesprächspartner sind immer wieder für einen Brüller gut. Beispiel gefällig? „Ah, Parkuhren! Die Kakerlaken der Architektur." Die deutschen Sprecher machen ihre Sache ordentlich. Wer gute Englisch-

Abgefahren: Bosco, der Kioskbesitzer von nebenan, wurde von Aliens entführt und in ein Kuh-Wesen verwandelt. Und das ist noch eines der normaleren Ereignisse.

Ruckelorgie: Bei diesem Minispiel steuert ihr das Auto per Digipad und müsst Stoffpuppen überfahren. Aufgrund der extremen Ruckler ist das nicht einfach.

kenntnisse hat, sollte die englischen Stimmen vorziehen. Die sind überragend! Leider müsst ihr dafür eure Konsole umständlich auf Englisch stellen.

⊕ Viel Spiel fürs Geld

Neben all den witzigen Ideen und den vielen komischen Dialogen haben die Entwickler auch ein paar Rätsel eingebaut. Die sind in der Regel jedoch nicht allzu komplex und auch nicht allzu schwierig. Einen Hotspot-Button gibt es nicht, ihr müsst also mit eurer Wii-FB den ganzen Bildschirm nach interaktiven Gegenständen absuchen. Zwar gibt es auch eine Hinweisfunktion, die dafür sorgt, dass Max mehr oder minder hilfreiche Tipps von sich gibt, aber dennoch verplempert man viel Zeit mit Nebensächlichkeiten. Immerhin sind die recht unterhaltsam. Der Umfang des Spiels geht voll in Ordnung. Selbst mit Komplettlösung dürftet ihr zehn Stunden beschäftigt sein, zumindest wenn ihr die Dialoge nicht sofort wegklickt. Die Extras – Charakterinfos und Konzeptskizzen – könnten umfangreicher sein, dennoch bekommt ihr bei **Sam & Max Season Two** viel Spiel für euer Geld.

⊖ Grausame Wii-Portierung

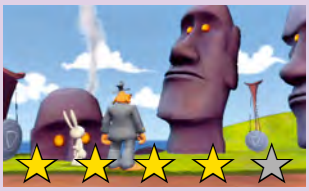
Alles, was wir bis jetzt vom Spiel berichten können, ist positiv. Und nur zu gern würden wir eine gute Wertung vergeben. Doch die Entwickler patzten an einem entscheidenden Punkt: bei der Wii-Umsetzung. Die ist nämlich grausig! Das Spiel ruckelt durchweg, hakt und gönnt sich stellenweise sekundenlange Denkpausen mitten im Spielgeschehen. Die Ladezeiten sind nervig lang, auch der Sound hat Aussetzer und hier und da fallen Übersetzungsfehler auf. Wie ärgerlich! Denn durch die miese Grafikleistung geht enorm viel Spielspaß flöten. Minispiele werden unnötig schwer, der Spielverlauf unnötig zäh und langfristig hatten wir einfach keine Lust mehr, die Spielwelt zu erkunden, weil die Darstellung derart stockte. Damit ist das Spiel nur etwas für geduldige Spieler, die mit den krassen Ruckler leben können und keinen PC besitzen. Auf dem sollte das Spiel bei geeigneter Hardware deutlich besser laufen. ■

DIE EPISODEN

Episode 1: Eisstation Santa

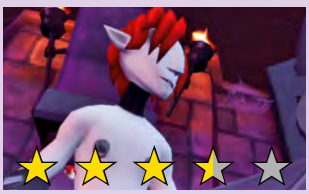
Gleich der erste Einsatz für Sam und Max ist herrlich schräg und respektlos. Ihr besucht den Nordpol, bringt Elfen zum Weinen, beschwört glibberige Dämonen und trefft die Geister der Weihnacht. Ein toller Auftakt!

Episode 2: Moai Better Blues



Vom Bermudadreieck verschluckt, landen Sam und Max auf der Osterinsel und treffen dabei auf Baby-Versionen von US-Berühmtheiten. Das ist witziger, wenn ihr wisst, wer Jimmy Hoffa und Amelia Earhart sind.

Episode 3: Nacht der tanzenden Toten



Ein tuntiger deutscher Vampir aus Stuttgart sorgt für Ärger? Klingt urkomisch, entpuppt sich jedoch als die schwächste Folge. Spaß macht die aber immer noch. Nur eben nicht ganz so viel wie die anderen.

Episode 4: Hunde im Weltall

Das Verschwinden des Ladenbesitzers Bosco von nebenan lässt Sam und Max in eine herrlich abgedrehte UFO- und Zeitreise-Geschichte stolpern. Die punktet außerdem mit einem wirklich brillanten Humor. Super!

Episode 5: Was geht ab, Beelzebub?

In der finalen Episode kämpft ihr gegen den Teufel persönlich. Dabei versuchen die Entwickler, alle bisherigen Story-Fäden zusammenzuführen. Das gelingt zwar nicht hundertprozentig, unterhält aber allemal prima.

DIE MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Solch eine Wii-Umsetzung hat kein Spiel verdient!“

Mein Vorurteil › Der erste Teil hatte so seine Technik-Probleme. Da haben die Entwickler sicher nachgebessert, so wie sich das eben gehört.

Wie ärgerlich! Ich bin richtig sauer, wie die Entwickler eine derart verhunzte Wii-Portierung zulassen konnten. Reichte die Zeit nicht? Oder das Geld? Wie dem auch sei: Das Endprodukt enttäuscht mich. Denn eigentlich war der PC-Titel eine bombensichere Vorlage und ein extrem lustiges Spiel. Die zweite Staffel **Sam & Max** ist einer der wenigen Titel, bei denen ich während des Spielens alle paar Minuten lauthals lachen musste. Es hätte so gut sein können! Und dann verdirbt mir die miese Technik all diesen Spaß. Was für eine Schande. Da gab es doch ein passendes Sprichwort. Ach ja, genau: Perlen vor die Säue werfen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB
VIDEO	4:3/16:9. 480i, 576i, 480p
AUDIO	Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	-
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Herrlich absurder, bissiger Humor
- ⊕ Solide deutsche Vertonung
- ⊕ Grandios gute englische Stimmen
- ⊕ Guter Umfang für den Kaufpreis
- ⊕ Stimmungsvolle Musikuntermalung

CONTRA

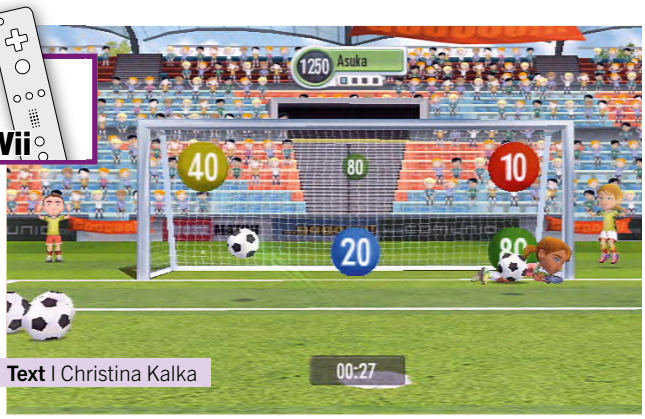
- ⊖ Grausame technische Umsetzung
- ⊖ Arg winzige Untertitelschrift
- ⊖ Kleine Übersetzungsfehler

GRAFIK 5

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
69	--



Text | Christina Kalka

FUSSBALL FAN PARTY

Die Steuerung versaut das eigentlich nette Spielkonzept.

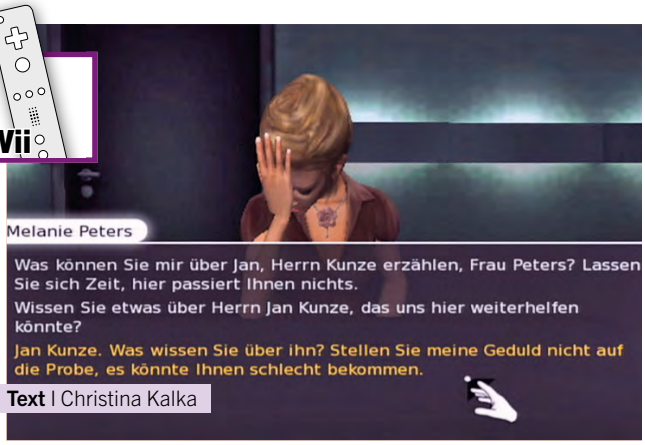
Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Zeroscale
Hersteller: dtp entertainment | **Termin:** 28. Mai 2010

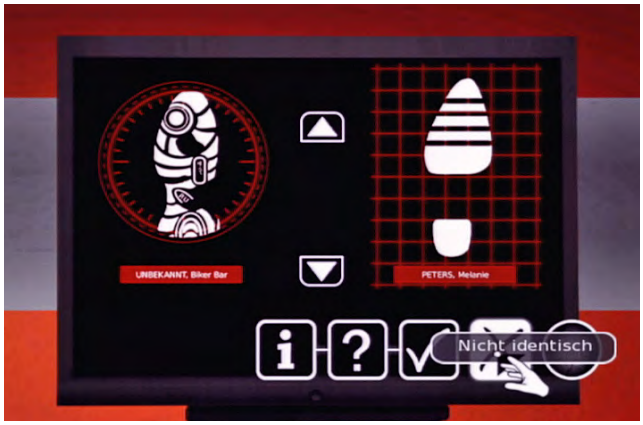
Pünktlich zu den ersten Auftaktfeiern zur diesjährigen Fußballweltmeisterschaft bringt dtp mit **Fußball Fan Party** eine Minispielsammlung auf den Markt. Das Konzept klingt auf dem Papier ganz nett und wäre es vielleicht auch – würde sich die Steuerung nicht so intensiv bemühen, euch einen Strich durch die Rechnung zu machen. Während nämlich wenigstens die Buttons, die ihr drückt, richtig erkannt werden, deutet das Spiel die Bewegungen eurer Wii-FB oft einfach um: So werft ihr euch beim Spiel „Torschützenkönig“ plötzlich beherzt nach links, obwohl ihr einen Kopfball spielen wolltet, oder kickt beim Elfmeter den Ball in die entgegengesetzte Richtung zu der, die ihr eigentlich anvisiert hattet. Das sind keine Ausnahmen, sondern geschieht wirklich in jeder (!) Runde. Frust ist angesagt: So knackt ihr nie einen Highscore. Wenn das Zielen zur reinen Glückssache wird, kommt einfach kein Spielspaß auf! ■

PRO
- Lustiges Familienspielkonzept
- Zehn Minispiele

CONTRA
- Steuerung unbrauchbar
- Wird schnell frustrierend

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
51	54





Text | Christina Kalka

K 11 – KOMMISSARE IM EINSATZ

Linear-langweiliges Krimispiel ohne jeden Knobel-Anspruch

Genre: Adventure | **Entwickler:** Sproing
Hersteller: SevenOne Intermedia | **Termin:** 15. April 2010

Wohl jeder, der am frühen Abend gern durch die Fernsehkanäle zappt, ist schon einmal mit der Sat.1-Sendung **K11 – Kommissare im Einsatz** konfrontiert worden. In der Wii-Version dieser Kripo-Serie untersucht ihr blutverschmierte Tatorte, horcht Verdächtige aus, droht ihnen im Zweifelsfall mit Einzelhaft und Gewaltanwendung und klärt so gemeinsam mit den Kommissaren aus der TV-Serie zahlreiche Mordfälle auf. Diese gestalten sich allerdings nur bedingt knifflig und spannend, da euer allwissender Vorgesetzter die ganze Zeit vor Ort und irgendwie schon bestens über alle Details des Falls und dessen Lösung informiert ist – eigene Schlussfolgerungen ziehen braucht ihr also nicht, da euch das Spiel alles vorkaut. Ein großes Manko ist auch die schwammige Steuerung, bei der ihr ständig an herumliegenden Kleinteilen hängen bleibt. Da helfen auch die animierten Originalschauspieler wenig: **K11** ist durchgehend anspruchslos. ■

PRO
- Originalcharaktere und Stimmen

CONTRA
- Eigenes Nachdenken nicht nötig
- Zu linear aufgebautes Gameplay
- Unhandliche Steuerung

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
55	--

LESEPAUSE

DAS DVD-, BLU-RAY- UND KINO-MAGAZIN

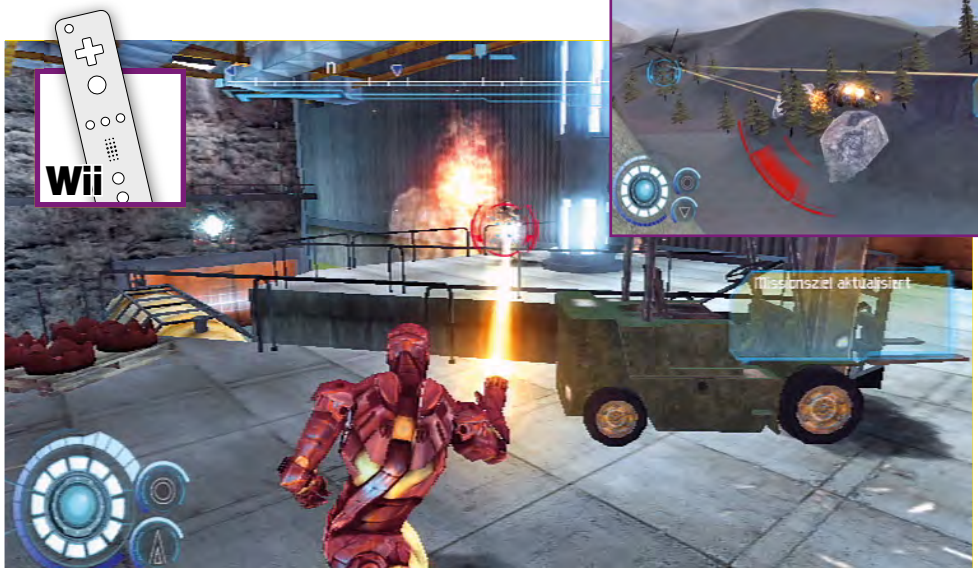
//JETZT NEU! MEHR KINO ★ MEHR STARS ★ MEHR ENTERTAINMENT

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Diese Filmumsetzung leidet an der schwachen Grafik."

Mein Vorurteil ▸ Cool, das Spiel kommt von den **Conduit**-Machern!

Spielerisch ist **Iron Man 2** gar nicht mal so schlecht geworden: Das Spiel steuert sich mit dem Wii-Zeiger ganz gut und auch Action wird in erfreulich hohem Maße geboten. Allerdings entzieht die schwache Technik dem Spiel einiges an Spaß. Zudem hätten die Missionsziele ruhig etwas abwechslungsreicher ausfallen können.



Neben den Action-Levels haben die Entwickler auch Flugeinlagen programmiert. Sie fallen technisch aber leider sehr schwach aus.

WERTUNGEN

PRO
- Fette Action!
- Fluglevels sorgen für Abwechslung

CONTRA
- Missionsziele ähneln sich
- Story nur in Standbildern

GRAFIK 5
SOUND 7
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	--

Genre: Action | **Entwickler:** High Voltage Software | **Hersteller:** Sega
Termin: 30. April 2010 | **USK-Freigabe:** Ab 12 Jahren

IRON MAN 2

Text | Christoph Kraus

Na, so was: Diese Filmumsetzung stammt von High Voltage Software, den **The-Conduit**-Entwicklern!

Als Kino- und Comic-Held hat der Eisenmann längst Kultstatus erreicht, aber auf der Wii scheitert der Marvel-Charakter an der Einfallslosigkeit der Entwickler. Die haben zwar ein routiniertes Actionspiel programmiert, das einerseits eine grundsolide Steuerung, ein umfangreiches Waffen-Arsenal und spannend inszenierte Krach-Bumm-Action-Einlagen bietet. Andererseits wurde bei alledem vergessen, das Spiel aus der Masse gleichförmiger Filmumsetzungen hervorzuheben. Letztlich steuert sich jeder Level ähnlich: Mit dem Zeiger der Wii-Fernbedienung nehmt ihr Gegner ins Visier, während Iron Man mit dem Analogstick durch die Gegend rennt. Immerhin sorgen Flugeinlagen von Zeit zu Zeit für etwas Abwechslung – doch gerade hier werden die Defizite in puncto Grafik besonders deutlich: Karge Landschaften und dutzendfach aneinandergereihte Bäume zeugen nicht gerade davon, dass **Iron Man 2** von den Machern von **The Conduit** stammt. Bezeichnend für die optische Misere: Statt Videoschnipseln aus dem Film wird die Story nur in Standbildern vorangetrieben. Das war schon vor zehn Jahren äußerst altmodisch und ist der Wii in keiner Weise würdig! ■

Die Figuren sehen ja noch ganz okay aus, aber bei den Levels herrscht Tristesse.

Genre: Action | **Entwickler:** Griptonite Games | **Hersteller:** Sega
Termin: 30. April 2010 | **USK-Freigabe:** Ab 12 Jahren

Wie schlägt sich der Eisenmann auf dem Nintendo DS?

Spiele zu Filmen sind Mist! Klar, das ist ein altes Vorurteil, aber es trifft oft zu, auch bei **Iron Man 2**. Los geht's bei der detailarmen Grafik und der wirren Handlung. Dummerweise kapiert die Geschichte niemand, der den besagten Streifen noch nicht gesehen hat. Im Spiel selbst dachten wir kurz, es wäre Besserung in Sicht, denn die Entwickler integrierten die coole Idee, dass ihr entweder als Iron Man oder als War Machine loszieht. Ersterer steuert sich flott und hätte eine nette Mischung aus Flieger-Action und 2D-Prügler werden können. Hätte. Bereits dieser Ansatz scheitert an Gegnern, die so dumm sind wie das Blech, aus dem sie bestehen, und dem langweiligen Leveldesign. Zu schlechter Letzt ist die Wahl zwischen War Machine und Iron Man vor den Missionen ein Witz: Ihr müsst beide spielen, wobei sich die öden Missionen der beiden kaum unterscheiden. Außerdem stapft War Machine ziemlich lahm durch die Gegend und steuert sich miserabel. Im Gegensatz zu Iron Man zielt und feuert ihr hier nicht per Tastendruck, sondern per Touch-Pad. Ergo unser Tipp: Finger weg, sonst Finger verknotet! ■

PRO
- Zwei spielbare Figuren
- Vielfältiges Arsenal

CONTRA
- Langweilige Levels
- Sieht hässlich aus

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
59	--

Cheerleading: Mit dem richtigen Timing lasst ihr euer Team anmutige Figuren vollführen und eine Spitzenwertung erringen.

Tontaubenschießen: Aus der Ego-Perspektive holt ihr mit eurer Flinte so viele Scheiben wie möglich vom Himmel.

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** Hudson | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 6. Mai 2010

SPORTS ISLAND DS

Text | Christina Kalka

Sportplatz für die Hosentasche

Und noch eine Minispielsammlung aus dem Hause Hudson: **Sports Island DS** setzt auf kurzweilige Wettkämpfe in zehn verschiedenen Sportarten für bis zu sechs Spieler. Der Clou daran: Ein einziges Spielmodul genügt der ganzen Partie für den vollen Zugriff auf alle Multiplayer-Features. So muss jeder nur noch seinen eigenen DS mitbringen und der Wettstreit kann beginnen!

Vielfalt

Wenn man eines von **Sports Island DS** erwarten darf, dann ist es Abwechslungsreichtum: Die Disziplinen Golf, Tischtennis, Tontaubenschießen, Rugby, Fallschirmspringen, Sepak Takraw, Klettern, Bobfahren, Armdrücken und Cheerleading (!) funktionieren allesamt nach unterschiedlichen Spielprinzipien und verfügen über eine individuelle Steuerung. So hämmert ihr beim Bobfahren zuerst auf die Knöpfe, um anzuschieben, und lenkt, einmal in Fahrt gekommen, mithilfe der Schultertasten. Beim Klettern hingegen tippt ihr mit dem Stylus auf die richtige Seite des Touchscreens, um den nächsten Haltegriff zu erreichen, ohne aus dem Gleichgewicht zu geraten. Die Steuerungsarten sind gut auf die jeweiligen Sportarten zugeschnitten und funktionieren einwandfrei. Ein cooles Feature ist auch der Team-Editor, in dem ihr eure eigenen Mannschaften erstellt: Trikotfarbe, Mannschafts- und Spielernamen und sogar die äußere Erscheinung der Sportler inklusive ihrer Statur – alles ist euch überlassen. Dabei müsst ihr nur bedenken, unterschiedlich große Spieler einzustellen, denn je nach Disziplin wirkt sich die jeweilige Körpergröße positiv oder negativ aus. Mit einem riesigen, schweren Spieler an der Kletterwand seht ihr so eure Gegner nur von unten, während es sich beim Bobfahren ganz gut macht, ein bisschen größer zu sein. Nutzt ihr eure Chancen nicht optimal aus, stecken euch auch die Computergegner in die Tasche. Die sind nämlich ziemlich anspruchsvoll – wenn auch nicht unbesiegbar. Einziges großes Manko des Spiels: Die Grafik kommt eher zweckmäßig daher und ist unglaublich klobig anzusehen. ■

Klettern: Schnappt euch die Haltegriffe und zieht euch an Vorsprüngen hoch.

Bobfahren: Kommt ihr zu nahe an den Rand der Bahn, verliert ihr an Geschwindigkeit.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Stylus und Buttons
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	2-6
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG CHRISTINA KALKA

„Auch für Einzelspieler motivierend“

Mein Vorurteil ▸ Das Spiel ist bestimmt nicht sehr umfangreich.

Minispielsammlungen sind ja schön und gut, aber meistens bieten sie für mich als chronischen Solisten nicht viel Motivation. In diesem Fall war es nicht so: Die Sportarten sind auch allein sehr spaßig und der Schwierigkeitsgrad immer genau richtig. Ein paar weitere Bobbahnen oder Golfplätze hätten aber nicht geschadet.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ 10 abwechslungsreiche Sportarten
- ⊕ Anspruchsvolle Computergegner
- ⊕ 6-Spieler-Multispiel mit einer Karte
- ⊕ Team-Editor

CONTRA

- ⊖ Zu wenig verschiedene Schauplätze
- ⊖ Unschöne Grafik

GRAFIK 6

SOUND 5

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
67	70

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème an Nintendo-Wii- und DS-Spielen im Überblick!

Neue Wii-Top-Games: Wir haben gleich zwei Neueinsteiger in unseren Wii-Bestenlisten: **Sin & Punishment 2** und Capcoms **Monster Hunter Tri**!

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86 % Das Action-RPG erobert die Top-Position der Wii-Action-Charts! Einfach genial!
2		**Sin & Punishment 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
4		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %
5		**No More Heroes** Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 81 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!
2		**Resident Evil 4 Wii-Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
3		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %
4		**Bully: Die Ehrenrunde** Hersteller: 2k Games | Spielspaß: 86 %
5		**Silent Hill: Shattered Memories** Hersteller: Konami | Spielspaß: 81 %

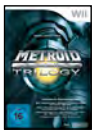
ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85 % Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver| Spielspaß: 85 %
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5		**Another Code R** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3		**TMNT Smash-Up** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
4		**Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Naruto: Clash of a Ninja Revolution 3** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2		**Metroid Prime 3: Corruption** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**The Conduit** Hersteller: Sega | Spielspaß: 90 %
4		**Call of Duty: Modern Warfare - Reflex Edition** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %
5		**Resident Evil: The Darkside Chronicles** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 87 % Mit dieser Minispielesammlung kommt ihr sicher voll auf eure Kosten!
2		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
3		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
4		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
5		**Boom Blox: Smash Party** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 85 %

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96 % DAS Jump & Run schlechthin sahnte die N-ZONE-Traumwertung von 96 % ab!
2		**New Super Mario Bros. Wii** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**de Blob** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %
4		**Lego Indiana Jones 2** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %
5		**Wario Land: The Shake Dimension** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93 % Den Spitzenreiter im Musikgenre gibt's jetzt auch nach langer Verspätung hier zu kaufen!
2		**Guitar Hero 5** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4		**Rock Band** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**SSX Blur** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
4		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
5		**Need for Speed: Nitro** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

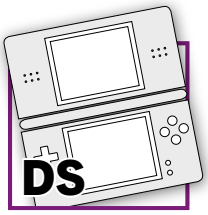
1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Monster Hunter Tri** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85%
3		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %
5		**Tales of Symphonia: Dawn of the New World** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89 % Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 89 % Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Sommer …** Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3		**Pro Evolution Soccer 2010** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Mario Power Tennis (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
5		**FIFA 10** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87 %



Und auch auf dem DS haben wir einen Neueinsteiger: **Maestro! Jump in the Music** schafft es bis in die Top 5 der besten DS-Musikspiele.

ACTION

1.
GTA: Chinatown Wars
Hersteller: Rockstar Games
Spielspaß: 93 %
Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchstem Niveau!
2.
Worms 2: Open Warfare
Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %
3.
Space Invaders Extreme
Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %
4.
COP: The Recruit
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %
5.
Mega Man ZX
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85 %

ACTION-ADVENTURE

1.
Zelda: Spirit Tracks
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %
Besser als **Phantom Hourglass**: Das neue **Zelda** erobert die Chart-Spitze!
2.
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3.
Castlevania: Portrait of Ruin
Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4.
Castlevania: Order of Ecclesia
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
5.
Castlevania: Dawn of Sorrow
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

ADVENTURE

1.
Anoth. Code: Dopp. Erinnerung
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 85 %
Herrlich innovativer Adventure-Spaß, der leider etwas zu schnell vorbei ist.
2.
Phoenix Wright: Ace Attorney
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3.
Hotel Dusk: Room 215
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4.
Phoenix Wright: Trials and Tribulations
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5.
Ace Attorney: Apollo Justice
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

BEAT 'EM UP

1.
Bleach: Dark Souls
Hersteller: Sega
Spielspaß: 84 %
Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!
2.
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %
3.
Naruto: Ninja Destiny
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
4.
Naruto: Ninja Council
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
5.
Naruto: Ninja Destiny 2
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

EGO-SHOOTER

1.
Metroid Prime: Hunters
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.
2.
Call of Duty: World at War (dt.)
Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %
3.
Brothers in Arms DS
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83 %
4.
Call of Duty : Modern Warfare Mobilized
Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5.
Dementium: Die Anstalt
Hersteller: Zuxxez | Spielspaß: 80 %

GESCHICKLICHKEIT

1.
Bomberman 2
Hersteller: Konami
Spielspaß: 92 %
Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!
2.
Professor Layton und die Schatulle der Pandora
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3.
Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4.
Tetris DS
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
5.
Meteos
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1.
New Super Mario Bros.
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %
Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!
2.
Kirby: Power Paintbrush
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3.
Yoshi's Island DS
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %
4.
Super Mario 64
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
5.
Sonic Rush
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1.
Guitar Hero On Tour
Hersteller: Activision
Spielspaß: 88 %
Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!
2.
Guitar Hero On Tour: Decades
Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %
3.
Guitar Hero: Modern Hits
Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4.
Rhythm Paradise
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %
5.
Maestro! Jump in the Music
Hersteller: BigBen Interactive | Spielspaß: 76 %

RENNSPIEL

1.
Mario Kart DS
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus!
2.
Sonic & Sega All-Stars Racing
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3.
Race Driver: GRID
Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %
4.
DTM Race Driver 3: Create & Race
Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 84 %
5.
Trackmania DS
Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1.
Pokémon HeartGold/SoulSilver
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 93 %
Ein Meisterwerk löst das andere ab: **Gold/Silber** ist das beste DS-RPG!
2.
Pokémon Platin
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3.
Pokémon Diamant/Perl
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4.
Chrono Trigger
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %
5.
Dragon Quest IX
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %

SIMULATION/STRATEGIE

1.
Advance Wars: Dark Conflict
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 92 %
Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!
2.
42 Spieleklassiker
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3.
Advance Wars: Dual Strike
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4.
Animal Crossing: Wild World
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
5.
Final Fantasy Tactics A2
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

SPORTSPIEL

1.
Mario & Sonic bei den …
Hersteller: Sega
Spielspaß: 88 %
Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!
2.
New International Track & Field
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
3.
Mario Slam Basketball
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %
4.
Mario & Sonic bei den Olympischen …
Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5.
Tony Hawk's American Sk8land
Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. Wii
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/09
Spielspaß: 94%
Und schon wieder auf Platz 1 der Wii-Verkaufscharts: Marios 2D-Jump & Run

2	**Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
3	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
4	**JUST DANCE**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: –
5	**Wii SPORTS RESORT + Wii MOTIONPLUS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 86%
6	**MONSTER HUNTER TRI**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 88%
7	**Wii FIT PLUS (OHNE BALANCE BOARD)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
8	**MARIO PARTY 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/07 Spielspaß: 80%
9	**MONSTER HUNTER TRI (MIT CLASSIC CONTROLLER)**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 88%
10	**WE SING (MIT MIKROFONEN)**	Entwickler: Nordic Games Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: –

TOP 10 LESER (Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. Wii
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/09
Spielspaß: 94%
Auch bei unseren Lesern steht Marios 2D-Jump&Run immer noch hoch im Kurs!

2	**SUPER MARIO GALAXY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 96%
3	**MONSTER HUNTER TRI**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 88%
4	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
5	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
6	**RED STEEL 2**	Entwickler: Ubisoft Paris Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 81%
7	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
8	**METROID PRIME TRILOGY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 94%
9	**FIFA WM 2010**	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 87%
10	**SONIC & SEGA ALL-STARS RACING**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 03/10 Spielspaß: 85%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 SUPER MARIO GALAXY
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/08
Spielspaß: 96%
In Vorfreude auf das zweite **Galaxy** zockt die Redaktion im Moment wieder den Vorgänger.

2	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
3	**NEW SUPER MARIO BROS Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
4	**NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE**	Entwickler: Rising Star Games Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 85%
5	**MONSTER HUNTER TRI**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 88%
6	**FIFA WM 2010**	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 87%
7	**PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 81%
8	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
9	**RED STEEL 2**	Entwickler: Ubisoft Paris Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 81%
10	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%

TOP 10 SATURN (DS)

1 POKÉMON SOULSILVER SILBERNE EDITION
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/10
Spielspaß: 93%
Die silberne löst die goldene Edition von der Spitze der Charts ab.

2	**POKÉMON HEARTGOLD – GOLDENE EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%
3	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
4	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
5	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
6	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER**	Entwickler: Alphateam Corporation Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
7	**MARIO UND SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
8	**SONIC & SEGA ALL-STARS RACING**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 03/10 Spielspaß: 85%
9	**STYLE BOUTIQUE**	Entwickler:Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: – Spielspaß: –
10	**PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/08 Spielspaß: 90%

TOP 10 LESER (DS)

1 POKÉMON HEARTGOLD / SOULSILVER
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/10
Spielspaß: 93%
Das neue **Pokémon** ist wieder das Lieblings-Spiel der N-ZONE-Leser.

2	**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
3	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
4	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
5	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
6	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER**	Entwickler: Alphateam Corporation Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
7	**SONIC & SEGA ALL-STARS RACING**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 03/10 Spielspaß: 85%
8	**POKÉMON PLATIN**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 93%
9	**PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/08 Spielspaß: 90%
10	**METROID PRIME: HUNTERS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/06 Spielspaß: 95%

TOP 10 REDAKTION (DS)

1 PICROSS 3D
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/10
Spielspaß: 87%
Es muss nicht immer **Zelda** sein: **Picross** hat die Redaktion im Griff!

2	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
3	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
5	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER**	Entwickler: Alphateam Corporation Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
6	**POKÉMON HEARTGOLD / SOULSILVER**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%
7	**SONIC & SEGA ALL-STARS RACING**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 03/10 Spielspaß: 85%
8	**SCRIBBLENAUTS**	Entwickler: 5th Cell Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
9	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
10	**PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 80%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Ihr könnt uns natürlich auch schreiben, Infos dazu siehe Seite 13. Danke schön für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 6 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 6 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game vergünstigt abgreifen!

Super Mario Galaxy 2 (Wii)
In der Fortsetzung des kosmischen Jump&Run-Hits von 2007 trotzen die Spieler abermals der Schwerkraft und hüpfen von Planet zu Planet. Dabei erkunden sie abwechslungsreiche Galaxien und stoßen auf völlig unbekannte Herausforderungen. Als neues Hilfsmittel erhalten die Spieler einen Bohrer. Zuzahlung nur € 25,-. Lieferbar sobald erhältlich und solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1099967

Donkey Kong Jungle Beat (Wii)
Voll Banane! Donkey Kong ist zurück. Der sympathische Pixel-Primat mischt jetzt die Wii auf und erobert im Nu neue Fans. **New Play Control! Donkey Kong Jungle Beat** ist eine neue Version des klassischen GameCube-Abenteuers **Donkey Kong**. Außerdem bietet das Jump & Run einen brandneuen, exklusiven Level!
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1097595

Wii Fit Plus (Wii)
In der Erweiterung können erstmals individuelle Fitness-Ziele definiert werden. Dank maßgeschneiderter Workouts bestimmt man selbst, welche Körperpartien man wie intensiv trainieren möchte. Durch das Hinzufügen von Kalorienzielen kann man sich Tagesaufgaben stellen oder langfristige Trainings verfolgen.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1096887

Mario Power Tennis
New Play Control! (Wii)
New Play Control!, das bedeutet hochqualitative GameCube-Klassiker, die perfekt auf die neue, innovative Wii-Steuerung angepasst und durch neue Features gegenüber dem Originalspiel erweitert wurden. Sportliches Highlight der Reihe ist **Mario Power Tennis**.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1097594

abo.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002 (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 39,50/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

Lieferung nur, solange der Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

718550

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.

BLZ

❑ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Christoph Kraus

SUPER MARIO KART

Art: Virtual Console I **Genre:** Rennspiel I **Entwickler:** Nintendo I **Termin:** 2. April 2010 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Vor 17 Jahren war **Super Mario Kart** der Spaßrenner schlechthin – aber heute?

Zuallererst unser salopper Eindruck nach fünf Minuten Spielzeit: „Wie? Dieser müde Flitzer hat uns mal Spaß gemacht?“ – Doch je länger wir uns mit dem Debüt der **Mario Kart**-Serie befassten, umso größer wurde die Motivation zum Weiterspielen. Kein Wunder, denn acht Fahrer (damals allerdings noch ohne Wario), 20 gut designte Strecken und die punktgenaue Steuerung sorgen immer noch für extrem spaßige Rennen. Allerdings vermissen wir heute mehr denn je einen Mehrspielermodus für vier Piloten gleichzeitig. Auch an die naturgemäß stark gealterte Technik muss man sich erst einmal gewöhnen. Hat man sich allerdings erst einmal mit der altmodischen Pseudo-3D-Engine arrangiert, entpuppt sich **Super Mario Kart** als Spaßkanone. Nur der Battle-Modus macht nach heutigem Ermessen nicht mehr allzu viel Laune. Wie auch? Man kann ja nur gegen einen einzigen Freund antreten!

WERTUNG 9 VON 10

Die Technik, die Nintendo bei **Super Mario Kart** einsetzte, nannte sich Mode 7. So waren 3D-ähnliche Effekte möglich, etwa hier beim Kurvendriften.

Beim ersten **Super Mario Kart** war Wario noch nicht als Fahrer dabei. Dafür saß ein Koopa hinterm Lenkrad.

Text I Christoph Kraus

MEGA MAN 4

Art: Virtual Console I **Genre:** Action I **Entwickler:** Capcom I **Termin:** 16. April 2010 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Zeigt die Serie allmählich Abnutzungserscheinungen?

Manche Gesetze der Spielebranche ändern sich offensichtlich nie: Wenn ein Entwickler immer nur dieselbe Serie fortführt, bleiben Innovationen zwangsläufig auf der Strecke. Das ist auch bei **Mega Man 4** der Fall: Die acht neuen Robotermeister – und die zugehörigen Levels – setzen zwar auf das gewohnt geniale Spielprinzip, aber fast alles, was auf dem Bildschirm abgeht, kennen wir schon aus den Vorgängern. Außerdem haben es die Entwickler hier und da ein bisschen übertrieben, was die Gegnerfülle angeht. In der Ring-Man-Welt fliegen beispielsweise zwei Geschosse gleichzeitig durch die Luft, außerdem erhebt sich eine Plattform mit einem Gegner (siehe Screenshot) nach oben. Die Folge: Die Bildaufbaurate geht merklich in die Knie – statt flüssiger Darstellung erwartet uns eine ruckelnde Diashow. Wir drücken dennoch ein Auge zu und bescheinigen **Mega Man 4** ein sehr gutes Spielerlebnis, das zwar mit Neuerungen geizt, dafür aber die Serienkenner trotzdem zufriedenstellt. Sie wollen ja doch immer dasselbe Gameplay!

WERTUNG 8 VON 10

Eine der wenigen Neuerungen: Der Waffenstrahl lässt sich diesmal aufladen, wenn ihr die 1-Taste gedrückt haltet – zu erkennen an der dicken, runden Kugel.

Text I Christoph Kraus

CHRONOS TWINS DX

Art: WiiWare I **Genre:** Action I **Entwickler:** EnjoyUp Games I
Termin: 2. April 2010 I **Preis:** 700 Nintendo Points

Nanu, Schizophrenie? Hier spielt man zwei Spielfiguren gleichzeitig!

Aufmerksame Leser dürften dieses Actionspiel noch vom DS kennen: **Chronos Twin** – kurioserweise ohne zweites S im Titel – wurde in N-ZONE 12/07 getestet und fuhr dort 80 Prozent Spielspaßwertung ein. Nun haben die Entwickler dasselbe Spiel auf die Wii portiert und setzen auf das unverändert verrückte Gameplay: Ihr seht euren Helden immer in zwei Fenstern gleichzeitig, einmal in der Vergangenheit, einmal in der Gegenwart. Vor jedem Sprung müsst ihr deshalb streng darauf achten, dass zumindest eine der beiden Figuren einen sicheren Halt unter den Füßen hat. Nur dann geschieht euch nichts. Der happige Schwierigkeitsgrad macht **Chronos Twins DX** des Öfteren zum viel Geduld erfordernden Abenteuer, doch zum Glück habt ihr recht viele Leben zur Verfügung. Das Spiel besticht zweifelsohne durch sein kreatives Gameplay und die große spielerische Herausforderung. Leider sieht man dem Titel deutlich an, dass er ursprünglich von einer tragbaren Konsole stammt. Nervig sind auch die vielen Rechtschreib- und Grammatikfehler, etwa wenn die Geschichte erklärt wird.

Unten kämpft der Held gegen einen Boss. Oben ist er außer Gefahr, solange sein Gefährte sicher auf dem Boden steht.

WERTUNG 7 VON 10

Text I Christoph Kraus

FERNSEHEN AUF DER Wii?

Lässt sich bald auch auf deutschen Wii-Konsolen TV-Programm empfangen?

Deutschlands große Fernsehstationen setzen schon lange auf eigenständige Webseiten, auf denen man die Sendungen der letzten Woche (zumeist kostenlos) abrufen kann. Aber noch sind diese Portale nicht mit der Wii kompatibel. Der Grund: Die Flash-Programmiertechnik wird von Nintendos Konsole nicht unterstützt. Die einzige Ausnahme stellt www.youtube.de dar, allerdings ist der Arbeitsspeicher der Wii etwas gering, sodass es hin und wieder zu Abstürzen des Browsers kommt. Wir blicken nach England und Amerika, wo es bereits andere (und deutlich benutzerfreundlichere) Kanäle für den TV-Konsum gibt!

BBC

Der sogenannte BBC iPlayer kann im Wii-Shop-Kanal gratis heruntergeladen werden. Er ermöglicht den schnellen Zugriff auf die Fernsehsendungen der britischen Sendergruppe BBC sowie auf ausgewählte Radioprogramme. Alle Filme, Serien und Shows sind eine Woche nach Ausstrahlung im Fernsehen kostenlos abrufbar, allerdings nur in geringer Auflösung. Im Bild seht ihr die Wii-optimierte Browser-Version des iPlayers.

NETFLIX

Netflix begann einst als Verleihfirma für DVD-Filme und setzte auf den Postversand. Inzwischen vertreibt Netflix die meisten Filme übers Internet und verlangt für ein Monatsabonnement etwa neun US-Dollar. Wer ein Abo abgeschlossen hat und eine Wii besitzt, kann sich die gewünschten Sendungen jetzt auch über die Konsole ansehen. Da die Videos nicht in den Wii-Speicher geladen, sondern gestreamt werden, braucht man sich um Platzmangel auf der Festplatte keine Sorgen zu machen.

Und in Deutschland?

Es ist denkbar, dass Nintendo in Zukunft entsprechende Verträge mit hiesigen TV-Sendern abschließt. So könnte man etwa die ZDF-Mediathek oder das Internetportal RTL Now auf die Wii übertragen – wenn die TV-Stationen bloß nicht auf die Flash-Technik, sondern auf HTML5 setzen würden. Dass dies möglich ist, beweist zumindest Youtube mit der Wii-optimierten Webseite www.youtube.com/tv.

KURZ ERINNERT

THE KING OF FIGHTERS '95

In der **The King of Fighters**-Reihe treffen die besten Kämpfer verschiedener Neo-Geo-Prügler wie **Art of Fighting** oder **Fatal Fury** aufeinander – erstmals sogar in Dreierteams. Der 95er-Teil ist dabei das zweite Spiel einer langen Serie, zu der bis 2003 jährlich ein neuer Teil für das Neo Geo erschien. Auch wenn es deutlich besser aussieht, kommt **The King of Fighters '95** in puncto Gameplay nicht an das legendäre **Street Fighter II** heran, bietet Prügelfreunden aber dennoch gute Action, die auch heute noch für ein paar Runden gut ist. Genretypisch natürlich am besten gegen menschliche Mitspieler! te

Art: Virtual Console I Genre: Beat 'em Up
Termin: 30. April I Preis: 900 Nintendo Points
WERTUNG 7 VON 10

INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURES

Dieses Super-Nintendo-Abenteuer stammt von den Leuten, die später mit der **Rogue Squadron**-Serie ganz groß herauskamen. Und obwohl **Indiana Jones' Greatest Adventures** „nur" die Umsetzung der Filmtrilogie ist, haben sich die Entwickler von Factor 5 mächtig ins Zeug gelegt. Die größte Stärke des Spiels ist der hohe Grad an Abwechslung: Herkömmliche Jump&Run-Abschnitte wechseln sich mit Levels ab, in denen ihr etwa als Pilot eines Doppeldeckers eure Feinde aus der Luft beschießt. Standbilder aus den Indy-Streifen runden das gut gemachte Abenteuer ab. Die teils unpräzise Steuerung verhindert jedoch eine höhere Wertung. ck

Art: Virtual Console I Genre: Action-Adventure
Termin: 23. April I Preis: 800 Nintendo Points
WERTUNG 7 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Text I Christoph Kraus

GAME & WATCH

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** Nintendo I
Termin: März/April 2010 I **Preis:** jeweils 200 Nintendo Points

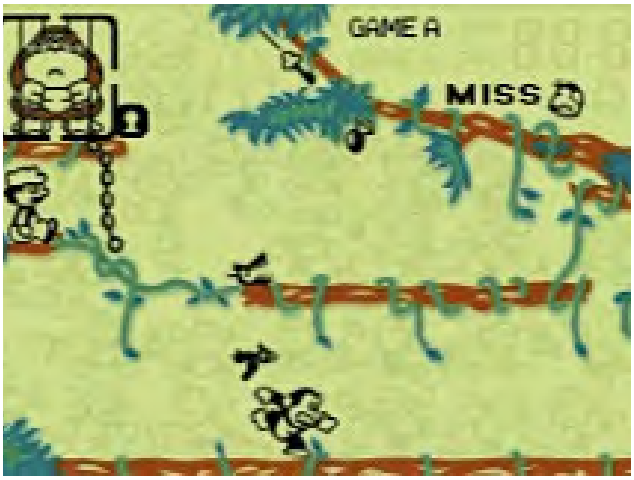
Diese Spiele haben 30 Jahre auf dem Buckel. So alt ist nicht mal Mario!

LCD-Spiele mit Schwarz-Weiß-Grafik, starren Animationsphasen und einem nicht scrollenden Bildschirm sind schon seit 20 Jahren völlig aus der Mode. Aber Nintendo, das einst die **Game & Watch**-Serie mit ihren fast 60 Ablegern erschuf, holt die Klassiker trotzdem regelmäßig wieder aus der Mottenkiste. Mehr oder weniger bekannte Neuauflagen sind etwa die **Game & Watch Gallery** für den Game Boy oder die **Game & Watch Collection** für DS, eine in sehr geringer Auflage hergestellte Sammlung früherer LCD-Spiele. Jetzt kommt eine Auswahl alter **Game & Watch**-Spielchen in den DSi-Shop – 200 Nintendo Points werden jeweils dafür verlangt. Aber machen die Oldies im Jahre 2010 immer noch Spaß?

Der Zahn der Zeit

In **Mario's Cement Factory** müsst ihr beispielsweise zähflüssigen Zement, der am oberen Bildschirmrand an einem Förderband entlangläuft, durch Knopfdruck in den darunterliegenden Eimer füllen und anschließend auf einen Lastwagen hieven. In **Manhole** gilt es, einen Gullydeckel so zu platzieren, dass die Passanten nicht in den Abgrund fallen. **Ball** und **Chef** machen euch zum Ball- beziehungsweise Pfannkuchen-Jongleur und rufen zur Rekordjagd auf. Allzu spannend klingt das alles zugegebenermaßen nicht. Aber die **Game & Watch**-Klassiker lohnen sich dennoch, wenn ihr Nintendos Ursprünge als Videospielentwickler besser kennenlernen wollt, wenn ihr noch 200 Nintendo Points übrig habt und wenn ihr Spiele mögt, die aufs Knacken von Highscores setzen. Unser Tipp: **Donkey Kong Jr.** und **Mario's Cement Factory** sind die bislang besten **Game & Watch**-Verteter, die im DSi-Shop angeboten werden. Die Investition muss drin sein!

Bei **Chef** gilt es, die Pfannkuchen möglichst lange in der Luft zu halten. Aber achtet auf die hungrige Katze (links)! Sie will euch das Eiergericht wegschnappen.



Donkey Kong Jr. bietet auch Klettereinlagen und ist unsere Empfehlung, wenn ihr die Klassiker ausprobieren wollt.

GAME&WATCH	FAZIT	BEWERTUNG
Ball	Diesem sehr simpel gestrickten Jonglier-Spiel merkt man sein hohes Alter deutlich an.	Geht so
Chef	Deutlich witziger, obwohl es ebenfalls ums Jonglieren geht – diesmal allerdings mit Pfannkuchen.	Gut
Donkey Kong Jr.	Neben **Mario's Cement Factory** das tiefgründigste Spiel – unser **Game&Watch**-Favorit!	Sehr gut
Flagman	Bei diesem Gedächtnisspiel müsst ihr euch erhobene Flaggen in der richtigen Reihenfolge einprägen.	Gut
Helmet	Weicht dem herabfallenden Werkzeug aus und erreicht die Tür! Der Anspruch fehlt hier leider.	Geht so
Judge	Hier geht's darum, wer die Fahne mit der höchsten Zahl in die Luft hält. Nostalgisch!	Geht so
Manhole	In diesem Klassiker stopft ihr Löcher in der Straße mit einem Kanaldeckel zu. Kurzweilig.	Geht so
Mario's Cement Factory	Füllt Zement in die richtigen Mischer und ladet die Masse anschließend auf den Transporter!	Sehr gut
Vermin	Maulwürfe müssen mit einem Hammer in Schach gehalten werden – simpel, aber gut.	Gut

In **Mario's Cement Factory** dürft ihr die Eimer nicht zum Überlaufen bringen. Und bloß nicht runterfallen!

Text I Christoph Kraus

EARTHWORM JIM

Genre: Jump & Run I **Entwickler:** Gameloft I
Termin: 23. April 2010 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Erleben wir den coolsten Wurm der Welt in seinem besten Abenteuer?

Gameloft legt sich mächtig ins Zeug, was Neuauflagen früherer Jump & Runs betrifft. Erst kürzlich veröffentlichte der Hersteller die Umsetzung des 3D-Hüpfers **Rayman 2: The Great Escape** auf dem iPhone, davor brachte Gameloft das erste **Rayman** in den DSi-Shop. Jetzt ist **Earthworm Jim** an der Reihe, der kultige Regenwurm aus der Feder von Entwicklerlegende David Perry. Unser DSiWare-Test bestätigt den Eindruck, den wir schon beim Spielen der Virtual-Console-Version hatten: Das Jump & Run bietet inhaltlich kaum ein Element, das wir nicht schon von anderen Genre-Vertretern kennen. Allerdings ist der Hauptdarsteller dermaßen erfrischend anders, dass wir sein völlig abgedrehtes Abenteuer gern noch mal spielen. **Earthworm Jim** fordert euch zudem auf, Grimassen zu schneiden, die von der DSi-Kameralinse bewertet werden. So wird euer Gesicht etwa auf das Porträt einer Kuh (!) gelegt und ihr müsst breit grinsen. Was für ein kranker Mist!

WERTUNG 8 VON 10

Earthworm Jim ist eigentlich ein ganz gewöhnliches Jump & Run. Erst der Held macht es zu einem ganz besonderen Erlebnis!

Text I Christoph Kraus

THE PRICE IS RIGHT

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** Ludia I **Termin:** 9. April 2010 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Willkommen bei **Der Preis ist heiß** – aber nicht einschlafen, bitte! Was, ihr seid schon bei der ersten Runde eingepennt?

Die mittlerweile eingestellte Gameshow **Der Preis ist heiß** genoss in den Neunzigern Kultstatus. Die Moderatoren Harry „Fast-Dschungelkönig" Wijnvoord und Walter „Marktschreier" Freiwald priesen darin Produkte an und die Kandidaten mussten die zugehörigen Preise erraten. Auf dem DSi will der Spielspaß aber nicht so recht aufkommen. Liegt es an den ausschließlich englischen Bildschirmtexten und an der Tatsache, dass viele Artikel hierzulande keiner kennt? Liegt es am einschläfernden Mehrspielermodus, in dem man immer wieder dieselben Produkte errät (was bedeutet, dass man spätestens beim vierten Spieldurchgang alle Preise in- und auswendig kennt)? Liegt es an der grauenvollen Darstellung der Kandidaten? Oder schlichtweg an der Mischung aus alldem? Obwohl **The Price is Right** teils wirklich lustige Preisrate-Minispiele bietet, ist der Rest indiskutabel schlecht umgesetzt. Der hohe Preis dürfte euch vollends abschrecken – zu Recht!

WERTUNG 4 VON 10

Spätestens beim vierten Spieldurchgang wisst ihr alle Preise auswendig. So ist der Mehrspielermodus praktisch sinnfrei.

Habt ihr jemals so hässliche Spielfiguren gesehen? Wir jedenfalls nicht. Das Publikum besteht nur aus einer Pappkulisse.

KURZ ERINNERT

MR. DRILLER: DRILL TILL YOU DROP

Die hierzulande eher unbekannte **Mr. Driller**-Serie ist längst auf dem DS und im Wii-Shop-Kanal beheimatet, jetzt folgt der DSiWare-Ableger **Drill Till You Drop** für 500 Nintendo Points. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert: Eure Spielfigur befindet sich inmitten einer riesigen Gesteinsformation und benutzt einen Schlagbohrer, um die gewünschten Blöcke in alle möglichen Richtungen aufzulösen. Aber Vorsicht: Schnell kann es passieren, dass das Männchen von einem herabfallenden Stein erschlagen wird! Die Nintendo-DSiWare-Version erfindet die Reihe zwar nicht neu, ist aber schlichtweg gut gelungen. ck

Termin: 16. April I **Preis:** 500 Nintendo Points
WERTUNG 7 VON 10

FLASHLIGHT

Kaum denkt man, die Entwickler hätten sich darauf verständigt, nur noch sinnvolle DSiWare-Programme zu veröffentlichen, da kommt auch schon der nächste Dämpfer. **Flashlight** ist genau die Art von Applikation, die niemand braucht. N-I-E-M-A-N-D! Die Entwickler wollen uns zwar vormachen, dass **Flashlight** eine Taschenlampe ersetzt, mit der man unter der Bettdecke lesen kann, aber im Ernst: Da genügt es auch, mit der DSi-Kamera ein weißes Blatt Papier zu fotografieren, die Helligkeit der Konsole zu maximieren und den Schnappschuss aufzurufen, um Licht ins Zimmer zu bringen. Kurios ist auch ein Satz aus der Beschreibung: „Benutze das Warnlicht, wenn dein Flugzeug auf einer einsamen Insel notgelandet ist." – Alles klar! ck

Termin: 19. März I **Preis:** 200 Nintendo Points
WERTUNG 1 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … Und ihr gehört dazu! Hier sind die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge, nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zum neuen **Mario** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor, etwa unsere Reportage über den Ursprung der **Final Fantasy**-Serie oder alle neuen Community-Elemente unserer rundum reformierten Webseite!

DIE 5 BESTEN POKÉMON -FAKTEN

Schier unendlich viele Geheimnisse bringen **Pokémon HeartGold & SoulSilver** mit sich. Auf www.n-zone.de haben wir zehn wissenswerte Fakten zusammengestellt. Fünf davon präsentieren wir euch hier:

Fakt 1: Wenn ihr zusammen mit dem Strubbelohr-Pichu Professor Lind besucht, erzählt er euch die Geschichte des Pokémon.

Fakt 2: Tauscht ihr ein Event-Jirachi auf die **HeartGold**- oder **SoulSilver**-Edition, so schaltet dieses im PokéWalker einen neuen, ganz besonderen Kurs frei. Allerdings ist das besagte Jirachi bislang noch nicht in Deutschland erhältlich.

Fakt 3: In Ebenholz City lebt ein Mann, der eurem Starter-Pokémon eine spezielle Attacke beibringen kann: Fauna-Statue (Endivie), Lohekanone (Feurigel) oder Aquahaubitze (Karnimani).

Fakt 4: Wenn ihr montagnachts im Osten von Marmoria City den Mondberg besucht, könnt ihr eine tanzende Piepi-Herde beobachten. Sie hinterlässt einen Mondstein.

Fakt 5: In den Alph-Ruinen befinden sich vier Geheimkammern, in denen ihr Schiebepuzzles lösen müsst. Wenn ihr alle vier Puzzles lösen konntet, habt ihr Zugriff auf das komplette Icognito-Alphabet.

DIE NEUE VIDEOGAMESZONE IST DA!

Das sind die neuen Community-Features unserer reformierten Website.

Wir haben unsere Website www.videogameszone.de einer Frischzellenkur unterzogen und ab sofort ist die neue Webseite live und für euch bereit. Neben aktuellen Specials, Tests, Komplettlösungen und News aus der Videospiele-Welt haben wir besonderes Augenmerk auf den Community-Bereich gelegt.

Grüppchenbildung

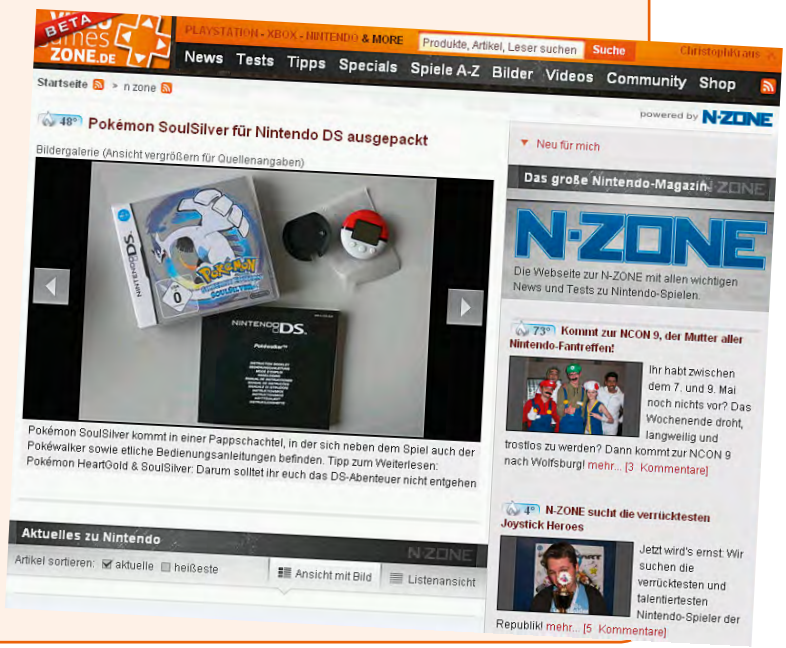
Das erste neue Feature von Videogameszone.de sind die Gruppen. Ihr klickt euch über den Community-Bereich in „Mein Profil" und wählt dort in der rechten Spalte „Gruppen" aus. Mit einem Klick auf „Gruppe erstellen" legt ihr jetzt Gruppennamen, eine kurze Beschreibung sowie aktuelle Neuigkeiten fest. Nun dürft ihr bestimmen, ob jeder die Gruppe sehen darf, ob neue User nur mit eurer Zustimmung beitreten dürfen oder ob ihr nur per Einladung neue Mitglieder eurer Gruppe hinzufügen wollt. Nun ladet ihr ein Gruppenbild hoch und ladet eure Freunde zur Gruppe ein!

Erfolgshungrig

In der Community sammelt ihr geniale Awards und erhöht damit euren Rang innerhalb der VGZ-Gemeinschaft. Diese Erfolge sind geheim und werden nach verschiedenen Community-Aktionen in eurem Profil freigeschaltet. Ein Tipp: Klickt in eurem Profil auf „Level" und dann oben auf „Alle Aktionen" und ihr seht alle Erfolge, die ihr einsammeln könnt. Ihr bekommt beispielsweise einen Award, wenn ihr fünf Freunde sammelt. Also, haut in die Tasten!

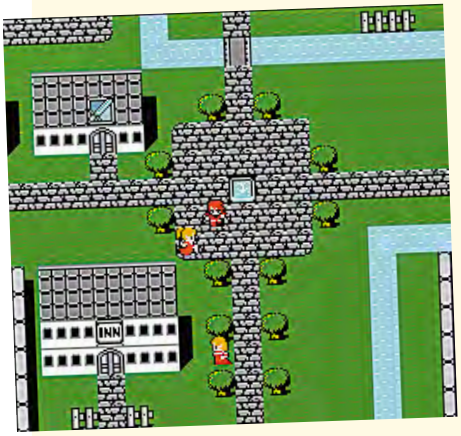
Ganz wichtig: Privatsphäre

Ihr schützt eure Daten in eurem Profil mit den Einstellungen im Punkt „Privatsphäre". Vom Usernamen über eure Hobbys bis hin zu euren Lieblingsspielen schützt ihr alle privaten Eingaben. Egal ob „nur eure Freunde", ihr selbst oder alle User, die Einstellungen in der Privatsphäre erlauben höchste Sicherheit. Ihr könnt sogar eine Liste an Usern festlegen, die eure Angaben einsehen dürfen.



DIE UNENDLICHE ROLLENSPIEL-GESCHICHTE

Die **Final-Fantasy**-Serie von Square Enix in der Retrospektive!



Der allererste **Final Fantasy**-Teil auf dem Nintendo Entertainment System ist heute immer noch brillant.

Mit dem massiven Erfolg von **Final Fantasy** hat keiner gerechnet. Am allerwenigsten Entwickler Square. Nicht umsonst trägt das Spiel das Wörtchen „final" im Titel. Ursprünglich als letztes Spiel und Abschiedsgeschenk an die Fans gedacht, entwickelte sich das erste **Final Fantasy** zum Retter für das Studio und wurde zum Grundstein einer der erfolgreichsten Videospielserien. Im folgenden Artikel, den Christian Schönlein für www.n-zone.de verfasst hat, lassen wir die ersten Jahrzehnte der **Final Fantasy**-Serie Revue passieren.

Ein Genre entsteht

Final Fantasy ist ohne Zweifel eine wichtige Serie, aber das RPG-Genre hat sie nicht erfunden. Bereits in den Siebzigern erscheinen erste Projekte, hauptsächlich von technikbegeisterten Studenten des MIT (Massachusetts Institute of Technology). Aber erst Richard Garriotts **Ultima** (1981) gilt als Meilenstein, der das Genre für viele Jahre prägen soll. In Japan sind es das erste **Zelda** und das erste **Dragon Quest** (beide 1986), die dem Rollenspiel einen fernöstlichen Stempel aufdrücken und Standards setzen. Hironobu Sakaguchi lässt sich für **Final Fantasy** von all diesen Titeln inspirieren, fügt gleichzeitig aber viele neue Elemente hinzu und legt so den Grundstein für die wohl bekannteste und erfolgreichste Rollenspielserie der Welt …

Die Prä-Final-Fantasy-Ära

1983 gründen Masafumi Miyamoto und Hironobu Sakaguchi Square Co., Ltd. und veröffentlichen einige Actionspiele wie **3D World Runner** oder einen auf den **Alien**-Filmen basierenden Shooter – mit mäßigem Erfolg. Bereits vier Jahre nach Firmengründung steht Square vor dem Aus. Sakaguchi erhält Anfang 1987 den Auftrag, ein letztes Spiel zu entwickeln. Auf die Frage, welche Art Spiel er im Kopf habe, antwortet er: „Ich weiß nicht, wie man ein gutes Actionspiel macht. Ich glaube, ich bin ein besserer Geschichtenerzähler."

Remake-Flut

Das erste **Final Fantasy** gilt als das RPG, das die meisten Umsetzungen für andere Konsolen erfahren hat, darunter Versionen für MSX, Wonderswan Color, GBA, PSone, PSP und in Japan sogar für Handys. Und nicht nur das! Keine andere Spielserie erfuhr insgesamt so viele Remakes wie **Final Fantasy**. Knapp 20 verschiedene Umsetzungen der einzelnen Episoden gibt es bis heute, darunter hauptsächlich technisch zeitgemäßere Fassungen der 8-Bit-Originale. Außerdem wurden der relativ unausbalancierte Schwierigkeitsgrad der Originale stets weiter optimiert und zahlreiche Zusatzinhalte wie neue Monster, neue Dungeons und sogar komplett neue Spielabschnitte hinzugefügt.

Namenswirrwarr, die Erste

1989 erscheint der erste Teil der **SaGa**-Reihe in Japan für den Game Boy. Es ist das erste RPG für den Schwarz-Weiß-Nintendo-Handheld. In Amerika erscheint das Spiel zwei Monate nach dem Release des Debüts der **Final Fantasy**-Hauptserie für NES. Dies führte zu einem Namenswirrwarr, das bis heute seinesgleichen sucht. Um die Verkäufe anzukurbeln, wurde das Spiel nämlich, genauso wie die beiden Nachfolger, unter dem Titel **Final Fantasy Legend** vertrieben.

Namenswirrwarr, die Zweite

1991 erscheint **Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden f**ür den Game Boy. Wörtlich übersetzt bedeutet der Titel so viel wie „Geschichte des heiligen Schwertes – eine **Final Fantasy**-Nebengeschichte". In den USA erhält das Spiel schlicht den Titel **Final Fantasy Adventure**, in Europa erscheint es als **Mystic Quest**. Weitere Ableger der **Seiken Densetsu**-Reihe werden hierzulande als **Mana**-Serie veröffentlicht (mit dem SNES-Klassiker **Secret of Mana** als bekanntestem Titel).

Namenswirrwarr, die Dritte

Mystic Quest ist ein speziell für den amerikanischen Markt entwickeltes, sehr einfaches Rollenspiel für Genre-Neulinge. Das Spiel ist nicht zu verwechseln mit dem oben vorgestellten Game-Boy-Titel **Seiken Densetsu**, der in Europa als **Mystic Quest** vertrieben wird!

Heute wirkt **Captain N: The Game Master** extrem trashing. Es genießt aber gerade deshalb Kultstatus!

Captain N: The Game Master

Einige Plot-Elemente der **Final Fantasy**-Saga werden in der letzten Folge der US-Trickserie **Captain N** aufgegriffen. Die Serie, einer von vielen Marketing-Clous von Nintendo, lief unter dem gleichen Titel auch bei uns. Die Episode mit dem Titel „The Fractured Fantasy of Captain N" war der erste Versuch, **Final Fantasy** als Cartoon umzusetzen.

Die Trennung von Nintendo

Bereits 1995 beginnt Square mit den Entwicklungsarbeiten zum siebten **Final Fantasy.** Es wird eine erste Kampfdemo für N64-Prototyp-Konsolen veröffentlicht. Die Entwickler sollten ein Gefühl für die neue 3D-Rendertechnik bekommen und der Öffentlichkeit zeigen, wohin die Serie sich in Zukunft vor allem technisch entwickeln soll. Doch zu mehr kam es nicht. Die Cartridges des N64 sind in der Produktion teurer als CDs, bieten dabei aber weniger Speicherplatz. Deswegen trennt sich Square von Nintendo und kündigt am 12. Januar 1996 offiziell an, dass die Serie exklusiv auf Sony-Konsolen fortgesetzt wird, wo man mit dem Medium CD arbeiten kann. Absolut imposant: Das Entwicklungsteam besteht aus 100 Personen, die ein Budget von 45 Millionen Dollar sowie High-End-Grafik- und Renderprogramme zur Verfügung haben. Für damalige Verhältnisse gigantische Zahlen!

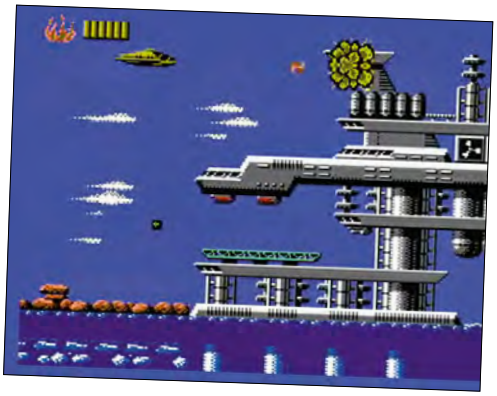
Final Fantasy gehört zu den Serien mit den meisten Remakes. Einige davon bieten etwa neue Tempel.

CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

Ist es ein Superhelden-Actionspiel? Ist es eine Flugsimulation? Nö, es ist nur der olle Captain Planet, der (mal wieder) die Umwelt rettet!

Was macht ein Superheld, wenn er nicht gerade die Welt rettet? Das NES-Spiel **Captain Planet and the Planeteers** lehrt uns: Er zerstört Projektile in einem unterirdischen Gebäudekomplex. Er fliegt durch die Gegend und ballert auf Luftabwehrtürme. Und er klettert in einen Hubschrauber und – kein Witz! – schleudert Steine auf einen vorbeifahrenden Lastwagen, um dem Fahrzeug damit den Weg abzuschneiden. Ihr merkt schon: Das Leben als Superheld muss ganz schön trostlos sein, wenn einem nichts Besseres einfällt, was man den lieben, langen Tag tun könnte. Immerhin ist der gute Captain Planet zum Wohle unseres Planeten unterwegs: Zu Beginn des Spiels befiehlt ihm die weise Gaia mit ernster Miene: „Die Erde stirbt – und nur du hast die Kraft, sie zu retten!“ Gesagt, getan! Aber offenbar hat niemand daran gedacht, dem Spiel so etwas wie Spaß zu spendieren. Der erste Level entpuppt sich als langweilige Flugsimulation mit träger Steuerung, im zweiten müsst ihr in fummeliger Handarbeit einen dümmlich konstruierten Tiefbau durchforsten, ehe es wieder mit einem Flugabschnitt weitergeht. Nerviger als das stupide Gameplay ist allerdings der Sound. Nicht nur, dass die Musikkulisse vom Titelbildschirm bis zum Schluss fast immer dieselbe ist – nein, sie wiederholt sich auch noch in einer 15-sekündigen Dauerschleife. Soll der Planet doch zugrunde gehen – Hauptsache, die Qual auf dem NES hat endlich ein Ende!

Christoph meint:
*„In den Neunzigern habe ich gelernt, den Müll zu trennen, Einwegflaschen zu meiden und keine Videospiele zu kaufen, in denen mir eingeimpft wird, wie ach so wichtig doch ein harmonisches Miteinander mit unserem Planeten ist. **Captain Planet** mag als Cartoonserie am Nachmittag ganz nett gewesen sein, doch das passende NES-Spiel war schon damals Grütze. Oder kann mir jemand erklären, warum ich wie ein Bekloppter durch dunkle Kanäle fliegen soll, um damit Umweltsünder ins Bockshorn zu jagen? Verursache ich dabei nicht mehr Metallschrott, als wenn ich die Bösewichte in ihren Benzinschleudern einfach leben lasse? Ach, ich denke bei Videospielen einfach viel zu logisch!“*



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Oh weia, Wario macht einen auf Pikachu! Diese Pokémon-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 314: Der Zinnturm in Teak City heißt in **HeartGold & SoulSilver** neuerdings Glockenturm.

Fakt # 315: In Japan hieß der Turm schon immer Glockenturm. Zinnturm war vor neun Jahren ein Übersetzungsfehler, der jetzt korrigiert wurde!

Fakt # 316: Das erste Johto-Pokémon taucht bereits in der allerersten Folge der Anime-Serie auf: Am Ende der Folge fliegt Ho-oh über den Regenbogen. Damals hat es aber noch keinen Namen, sondern ist nur ein „unbekanntes Pokémon“.

Fakt # 317: In **Gold & Silber** von 2001 war ursprünglich auch eine Safarizone geplant, die es aber nicht ins fertige Spiel geschafft hat. Ein unfertiges Fragment ist aber noch im Programmcode zu finden.

Fakt # 318: In **Gold & Silber** lag die Chance, ein Shiny auszubrüten, bei 1:64, wenn ihr zum Züchten ein Shiny Ditto verwendet habt.

Fakt # 319: Im April könnt ihr euch kabellos eine spezielle Pokéwalker-Strecke herunterladen, auf der es nur Pikachus gibt. Diese beherrschen aber untypische Attacken wie Fliegen oder Surfer.

Fakt # 320: Von den Küstenlinien her hat Johto – genau wie Kanto – ein Vorbild im realen Japan. Ungefähr dort, wo in Johto Teak City liegt, befindet sich im echten Japan Osaka.

Fakt # 321: Der Johto-Starter Endivie hat in den USA seinen japanischen Namen Chikorita beibehalten.

Fakt # 322: Seit **Rot & Blau** haben in Kanto zwei Arenen ihren Arenaleiter gewechselt: In Fuchsania City müsst ihr jetzt gegen Kogas Tochter Janina antreten, da Koga selbst zum Top-4-Mitglied aufgestiegen ist. In Vertania City hat Grün (euer Rivale aus **Rot & Blau**) die Arena übernommen, nachdem Giovanni als Boss des Team Rocket enttarnt wurde.

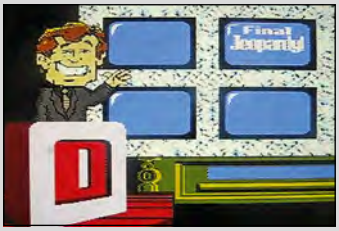
Fakt # 323: Wenn ihr dem Strubbelohr-Pichu begegnet, sagt es „Strubbelubbel“. Das widerspricht dem Grundsatz, dass Pokémon nur ihren eigenen Namen sagen können.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Welche TV-Shows haben den Sprung aufs NES gut verkraftet? Und welche nicht?

↑ WHEEL OF FORTUNE

Diese Show-Umsetzung von **Glücksrad** stammt, ebenso wie das erste NES-**Jeopardy!**, von Rare, das später mit **Donkey Kong Country** extrem populär wurde. Das Spiel ist (anders als die Game-Boy-Version, die auch in Deutschland veröffentlicht wurde) nur in den USA erschienen, lief dort aber so erfolgreich, dass drei Ableger nachgeliefert wurden: eine Familien-Edition, eine Kindervariante und eine, in der „Buchstabenschubserin" Vanna White halbwegs originalgetreu ins Spiel integriert wurde. Das Spielprinzip wiederholt sich zwar ständig, ist aber gut umgesetzt.



↑ JEOPARDY!

Hierzulande lief das Quiz, bei dem man zuerst die Antwort erfährt und dann die passende Frage nennen muss, von 1994 bis 1998 werktags gegen 17 Uhr bei RTL. Show-Dino Frank Elstner moderierte. Die USA-exklusive NES-Version besticht durch tonnenweise Fragen, in der Variante **Super Jeopardy!** wurde sogar eine Sprachausgabe hinzugefügt. Die klingt zwar äußerst blechern, sorgt aber für gute Atmosphäre. Nervig: der comicartige Quizmaster.

↓ FAMILY FEUD

Moderator: „Wir haben 100 Leute gefragt: Nennen Sie das Alter, in dem Sie in Rente gehen möchten!" – Kandidat: „60!" – Moderator: „60 … Diese Antwort gaben auch: 57 Leute!" Geschliffene Wortwechsel wie diese werden uns wohl noch ewig im Kopf bleiben, auch wenn das **Familienduell** hierzulande längst eingestellt ist. Werner Schulze-Erdel moderierte die Show werktags um halb 12 mehr als 2.200 Mal! Trotzdem: Die NES-Version ist so spritzig wie abgestandenes Mineralwasser!

↑ HOLLYWOOD SQUARES

Die 1995 auf Sat.1 ausgestrahlte deutsche Version **XXO – Fritz und Co.** mit Fritz Egner ist eher unbekannt, dafür lief das Originalformat **Hollywood Squares** in den USA fast 40 Jahre lang ununterbrochen. Und das mag was heißen! Auf dem NES entpuppt sich das Frage-und-Antwort-Spielchen als erstaunlich witzig. Vielleicht liegt es mal wieder daran, dass Rare die Entwicklung übernommen hat?

↓ AMERICAN GLADIATORS

Die Action-Spielshow **American Gladiators** entstand in den späten Achtzigern und frühen Neunzigern und war selbst in Wiederholungen noch so angesagt, dass sich der Sender NBC 2008 an eine Neuauflage wagte. Diese wurde unter anderem von Hulk Hogan moderiert. Doch das NES-Spiel zur Original-Show ist müde inszeniert und steuert sich extrem schwammig. Auch die Spiele (Wettklettern, Paintball-Schießen etc.) sind anspruchslos und langweilig.

Kurios: Das Game-Boy-Spiel erschien zwar in Europa und den USA, aber nicht in Japan.

KID ICARUS

Game Boy Pits zweites Abenteuer handelt laut Untertitel **Von Mythen und Monstern!**

Kid Icarus basiert auf demselben Spielprinzip wie **Metroid** – und das merkt man dem Titel deutlich an. So steht in beiden Spielen nicht das blanke Ballern auf Metroids, Monster und sonstige Unholde im Vordergrund, vielmehr wird der Entdeckerdrang des Spielers gefordert: Weil die Levels absichtlich so groß und verwinkelt sind, kommt man häufig nicht darum herum, mit Bleistift und Papier eine eigene Weltkarte zu kritzeln. In **Kid Icarus: Von Mythen und Monstern** sind die Abschnitte zwar nicht ganz so komplex wie die auf dem NES, dafür trumpft die Game-Boy-Version mit zwei inhaltlichen Eigenheiten auf: Anders als im Original scrollen die Abschnitte nicht mehr starr entweder nach oben oder zur Seite. Stattdessen ist auf dem Minibildschirm auch diagonale Level-Erkundung möglich. Außerdem haben die Entwickler von Nintendo dem Action-Adventure eine Speicherbatterie verpasst. **Kid Icarus** auf dem NES bot lediglich ein Passwortsystem. Wer allerdings von modernen Spielen gewohnt ist, dass man schnurstracks alle Levels durchquert, wird mit **Kid Icarus** keineswegs glücklich. Das Abenteuer ist schwer verdaulich, wenn ihr nicht den nötigen Fleiß mitbringt, alle Ebenen nach der richtigen Ausgangstür abzusuchen. Ein Fall für Retro-Zocker!

Christoph meint: *„Den zweiten **Kid Icarus**-Teil habe ich jüngst auf dem Flohmarkt für drei Euro erstanden. Die Investition hat sich gelohnt, denn das Spiel via Super Game Boy auf dem Fernseher zu zocken, hat einfach was. Allerdings offenbart **Von Mythen und Monstern** die typischen Defizite früher Game-Boy-Spiele: Der Pieps-Sound geht einem nach einiger Zeit auf den Senkel und der Levelaufbau wirkt manchmal arg konfus."*

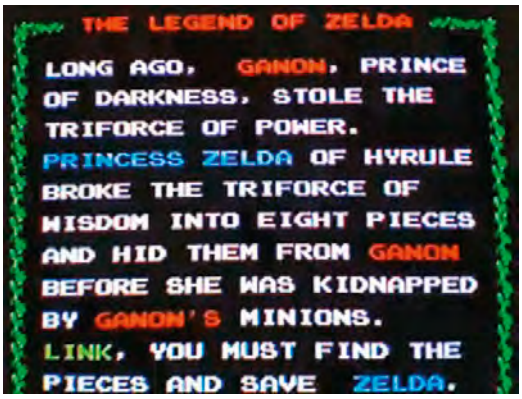
ZELDA: DA FEHLT DOCH WAS!

Text | Christoph Kraus Es gibt Zelda-Episoden, die in sage und schreibe fünf Versionen erschienen sind. Wir stellen euch alle Unterschiede in den bekanntesten Serienteilen vor!

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Bei **Majora's Mask** hielten sich die Versions-Unterschiede stark in Grenzen. Das kann aber auch daran gelegen haben, dass die zweite **Zelda**-Episode auf dem N64 recht spät im Lebenszyklus der Konsole erschien. So lagen weniger als zwei Jahre zwischen der Veröffentlichung des Spiels und dem Ende der 64-Bit-Ära. Dementsprechend musste Nintendo schon aus Zeitgründen weniger Neuauflagen produzieren, als es bei **Ocarina of Time** der Fall war, das von 1998 bis 2002 angeboten wurde. Doch die PAL-Version von **Majora's Mask** unterscheidet sich trotzdem in so mancher Hinsicht von der japanischen Fassung – die Unterschiede sind nicht auf eine bestimmte Version zurückzuführen, sondern auf die Region, in der sie auf den Markt kamen. In der japanischen Fassung (die mehr als ein halbes Jahr vor der PAL-Version veröffentlicht wurde) gab es beispielsweise zwar drei Speicherstände (die europäische Variante bot nur zwei), dafür bot das Spiel nur relativ unbarmherzige Speichermöglichkeiten: Innerhalb der einzelnen Tempel durfte der Fortschritt nicht gesichert werden und auch sonst waren Speicherpunkte rar gesät.

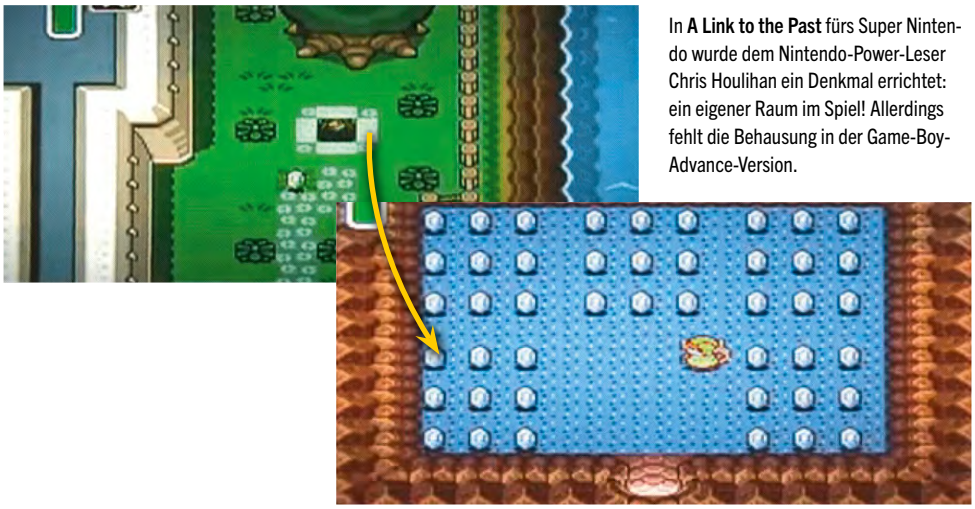
THE LEGEND OF ZELDA



Offensichtlich konnten sich die Designer der **Zelda**-Serie nicht entscheiden, wie Links Erzrivale heißen sollte. Im Seriendebüt wurde der sogenannte „Prinz der Dunkelheit" erst Gannon (mit zwei N) getauft, ehe er später einen Konsonanten geraubt bekam: So hieß er nur noch Ganon. Wo die Entwickler schon dabei waren, den Startbildschirm umzuschreiben, änderten sie noch einige weitere Elemente. So wurden etwa die typografisch falschen Anführungszeichen bei „8" und „Link" weggelassen.

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Anlässlich der Veröffentlichung der ersten **Zelda**-Episode fürs Super Nintendo Entertainment System veranstaltete das amerikanische Magazin **Nintendo Power** eine ganz besondere Aktion: Ein Leser des Hefts bekam die Chance, Namenspate für einen Raum in **A Link to the Past** zu sein. Chris Houlihan gewann schließlich, sodass ihn die Entwickler mit einer unterirdischen Höhle beglückten, die von Münzen nur so wimmelte. Doch offensichtlich nahm es Nintendo mit der Pflege des Denkmals nicht allzu ernst: In der Game-Boy-Advance-Version fehlte der Chris-Houlihan-Raum komplett. Erst als die Virtual Console mit einer 1:1-Umsetzung von **A Link to the Past** bedacht wurde, konnten Spieler den Keller wieder betreten.



In **A Link to the Past** fürs Super Nintendo wurde dem Nintendo-Power-Leser Chris Houlihan ein Denkmal errichtet: ein eigener Raum im Spiel! Allerdings fehlt die Behausung in der Game-Boy-Advance-Version.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Den Miyamoto-Geniestreich **Ocarina of Time** kennt jeder. Aber nur die wenigsten dürften wissen, dass das Spiel in unzähligen Versionen erschien, die sich alle in winzigen Punkten unterscheiden. Beispiel gefällig? Nichts leichter als das! Ein **Zelda**-Abenteuer, in dem Blutfontänen aus den Körpern von Links Widersachern spritzen (siehe Bildfolge)? Kaum vorstellbar, möchte man meinen. Allerdings enthält die in den USA erhältliche Erstversion von **Ocarina of Time** tatsächlich den roten Lebenssaft – er wird gegen Ende des Spiels sogar unübersehbar eingesetzt. Wenn ihr Ganondorf den Garaus macht, beginnt dieser laut zu husten, bevor er zwei Mal rotes Blut speit und dann das Zeitliche segnet. In der europäischen PAL-Version wurde diese derbe Animation aber entfernt.

Auch äußerlich unterscheiden sich die Versionen voneinander: Die mit Abstand seltenste Version ist das goldene **Ocarina of Time**-Modul, das allerdings nicht in allen Ländern offiziell vertrieben wurde. Es existieren zwar goldene PAL-Cartridges des Miyamoto-Meilensteins, aber der Redaktion ist nicht bekannt, dass diese auch in Deutschland angeboten wurden – zumindest nicht im regulären Fachhandel. Wahrscheinlicher ist stattdessen, dass Nintendo in einer limitierten Auflage bestimmte Collector's Editions geschnürt hat – etwa als Weihnachtsgeschenk für Händler, Journalisten oder Angestellte des Hauses. Wer nähere Infos über das wertvolle **Zelda**-Modul hat (oder es möglicherweise selbst besitzt), darf uns mit einer Mail an redaktion@n-zone.de gerne weiterhelfen. Die meisten von euch dürften stattdessen die herkömmliche, graue Variante besitzen. Sie enthält Version 1.2 des Spiels. Einige Grafik- und Übersetzungsfehler sowie vereinzelte Bildeffekte wurden hier ausgetauscht.

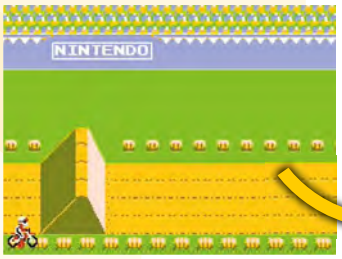
ALLE VERSIONEN VON OCARINA OF TIME IM ÜBERBLICK:

System	Version	Sammlerwert
N64	1.0 (nur NTSC)	Niedrig. Es handelt sich um die Erstauflage des Spiels. Darin spuckt Ganondorf beispielsweise rotes Blut. Im Feuertempel sind zudem Klänge enthalten, die an islamische Musik erinnern und aufgrund von Protesten später ausgetauscht wurden. Die goldenen Module der Version 1.0 sind weitaus seltener als die grauen!
N64	1.1 (nur NTSC)	Recht hoch. Diese Variante enthält keine inhaltlich relevanten Änderungen, lediglich ein paar Fehler wurden ausgebessert. Von dieser Version gibt es nur graue Module, keine goldenen.
N64	1.2 (auch PAL)	Sehr niedrig. Wer sich hierzulande **Ocarina of Time** gekauft hat, wird mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit diese Version besitzen, die es in einer geringen Auflage auch mit goldenem Modul gibt. Aufgrund der Verwechslungsgefahr mit islamischen Klängen enthält es eine abgewandelte Musik im Feuertempel.
GameCube	1.2	Die limitierte Edition von **The Wind Waker** sowie die **Zelda Collector's Edition**, die zusammen mit dem **Mario Kart: Double Dash!!**-Bundle verkauft wurde, enthält Version 1.2 von **Ocarina of Time**. Hier wurden aber die Zeichnungen auf den Felsblöcken geändert. Statt eines Halbmondes (das an muslimische Symbole erinnert) ist jetzt ein unverfängliches Logo darauf abgebildet.
Virtual Console	1.2	Diese Auflage ist identisch mit der GameCube-Version.

DO IT YOURSELF!

Text | Christoph Kraus Das neue **WarioWare** ist nicht das erste Spiel mit inspirierendem Level-Baukasten. Auch diese Retro-Spiele verlangten kreativen Einsatz!

TAUSCHE STRECKE GEGEN STRECKE

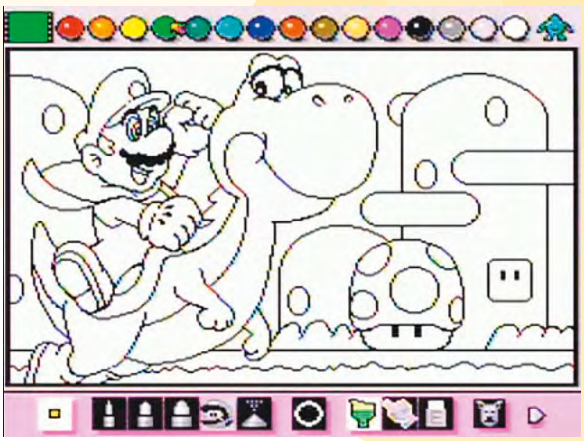


Excitebike fürs Nintendo Entertainment System hat schon 26 Jahre auf dem Buckel. Dennoch bietet der Motorradrenner einen für die damalige Zeit ungewöhnlich simpel zu bedienenden Strecken-Editor: Wählt man aus dem Hauptmenü die Option „Design“, so fährt ein Strichmännchen am unteren Bildschirmrand die Piste ab und ihr könnt durch das Anwählen der Buchstaben A bis S ein beliebiges Element einfügen, etwa einen Geschwindigkeitspfeil, einen Hügel oder eine Grasfläche. Nach der Bearbeitung wählt ihr schließlich, in welchem Modus ihr die Strecke absolvieren wollt. Der Haken ist nur: Nach Ausschalten der Konsole ist die eben erstellte Piste unwiederbringlich verloren. Dadurch hielt sich der Spaßfaktor beim Erschaffen neuer Kurse deutlich in Grenzen. Denn wozu sollte man sich die Mühe machen, eine Piste zu kreieren, wenn man sie sowieso nicht speichern konnte?

Der Fortschritt, den die Entwickler von Monster Games mit der Neuauflage **Excitebike: World Challenge** machten, ist auf den ersten Blick nicht allzu groß. Der Editor ist immer noch recht beschränkt, was den Streckenbau betrifft. Das liegt aber eher in der Natur der Sache, denn **Excitebike** setzt eben seit jeher lediglich auf zweidimensionale Matschpisten ohne Schnickschnack. Der Vorteil in der modernen WiiWare-Version liegt eher im Austausch mit anderen Spielern: Denn eure selbst erstellten Pisten lassen sich jetzt auch via Wi-Fi Connection verbreiten. Durch die Online-Verbindung hatte der Editor für das Spiel einen völlig neuen Wert bekommen – nach dem Motto „Tausche Strecke gegen Strecke“. Fragt sich nur: Hat Nintendo diesmal mehr Durchhaltevermögen, was den Erhalt der Server angeht? Schon **Super Smash Bros. Brawl** bot einen Stage-Editor, doch der Service zum Hoch- und Herunterladen neuer Levels wurde nach nicht mal zwei Jahren plötzlich eingestellt!

KRITZELN UND VERBREITEN

In **Mario Paint** konnte man zwar simple Videos erstellen – wahlweise auch durch Zuhilfenahme vorgegebener Malvorlagen, wie hier im Bild gezeigt –, allerdings war der Nutzen in der Praxis recht beschränkt. Denn was sollte man mit seinen Filmen anstellen, wenn Familie und Freunde sie bereits gesehen hatten und man ihnen langsam damit auf den Senkel ging? Genau das war mit allen Retro-Baukästen das Problem: Der Editor verlor mangels Verbreitungsmöglichkeit schnell seinen Reiz. Immerhin: Wer sein Super Nintendo mit einem Videorekorder verband, konnte seine selbst erstellten Filme auf Videokassette aufnehmen und an Freunde verteilen. Aber wer machte das schon? Die meisten Konsolenbesitzer sahen es offensichtlich genauso: Obwohl **Mario Paint** im Fernsehen heftig beworben wurde, verbreitete sich das Malprogramm, das mit einer Maus ausgeliefert wurde, nur zögerlich.



Der Daumenkino-Editor **Flipnote Studio** setzt, ebenso wie **Mario Paint**, zu hundert Prozent auf die kreativen Eigenleistungen der Spieler. Doch im Gegensatz zum Super-Nintendo-Malspektakel kann man mit **Flipnote Studio** tatsächlich etwas anfangen. Denn eigens dafür hat Nintendo sogar ein Internet-Portal namens **Flipnote Hatena** eingerichtet. Dort können die User untereinander ihre Filme präsentieren, Kommentare hinterlassen und (für besonders gut gelungene Filmchen) Sterne verteilen. Wem die Community-Elemente noch nicht genug sind, der darf sogar für 3 US-Dollar im Monat oder 33 Dollar pro Jahr eine Plus-Mitgliedschaft erwerben. So könnt ihr zum Beispiel auch Smileys in die Pinnwand-Einträge einfügen oder Statistiken abrufen, wie oft eure Videos von anderen Usern betrachtet wurden. Kurz und knapp: **Flipnote Hatena** ist eine geniale Spielwiese für die Generation Facebook!

BITTE RECHT FREUNDLICH!

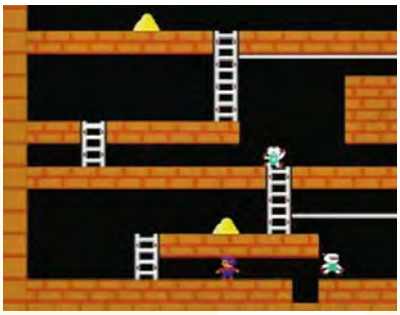
Die Game Boy Camera von 1999 ermöglicht es, sich selbst zu fotografieren und anschließend als Hauptdarsteller witziger Minispiele aufzutreten. So kann man etwa sein eigenes Gesicht in einen Weltraum-Shooter einbinden, der frappierend an **Space Invaders** erinnert. In einem anderen Spiel pappt ihr eure Visage auf den Körper eines Olympioniken und versucht euch als Hürdenspringer. Zugegeben: All diese Minispiele sind mehr Reaktionstests als vollwertige Games, aber Nintendo erkannte immerhin, dass es nicht genügt, bloß einfach einen Editor anzubieten, wenn er sich nicht sinnvoll nutzen lässt. Genau das änderte die Game Boy Camera! Die Entwickler von Jupiter (**Picross**, **Spectrobes**, **Pokémon Pinball**) waren bemüht, so viele Unterhaltungselemente wie möglich zu integrieren – dazu gehören diverse Fotoalben, Minispiele oder eine Diashow –, doch so richtig überzeugen konnte die Game Boy Camera weder Spieler noch Fachpresse.

Der Nintendo DSi beweist: Manchmal ist es besser, mit der Umsetzung einer prinzipiell guten Idee zu warten, statt sie auf Biegen und Brechen zu verwirklichen. Die Game Boy Camera war zwar schon in gewisser Weise visionär, indem sie dem Anwender eine enorme kreative Entfaltung ermöglichte. Allerdings war der Verfasser dieser Zeilen wohl nicht der Einzige, den die viel zu niedrige Auflösung der Kameralinse störte. Beim DSi machte sich der technische Fortschritt dagegen stark bemerkbar: Da die Kameralinse viel hochwertiger ist, bekommt ihr nicht nur Motive in Briefmarkenauflösung zustande. Allerdings unterstützen bislang nur wenige Spiele die DSi-Kamera, etwa **Real Football 2010** oder **Flipnote Studio**. Immerhin lassen sich eure Fotos per Knopfdruck mit eurem Facebook-Profil verknüpfen.

MEHR KRAMPF ALS SPASS

Woran scheiterten frühe Level-Baukästen? Wir nennen einige Defizite.

Keine Speichermöglichkeit
Beim NES-Spiel **Lode Runner** aus dem Jahre 1984 kann man zwar eigene Levels bauen, aber nach dem Ausschalten der Konsole waren – wie beim eingangs erwähnten **Excitebike** – alle Pisten futsch. Die fehlende Speichermöglichkeit war aber nicht das einzige Manko vieler früher Baukästen. Es fehlt vielmehr der Anreiz, Stages zu erstellen, wenn man sie nicht öffentlich verbreiten kann.



Umständlicher Modulwechsel
Für das gefloppte Nintendo-64-Zusatzlaufwerk 64DD gibt es gleich vier Spiele aus der **Mario Artist**-Serie: ein Programm zum Erstellen von Polygon-Figuren, eines für Mii-ähnliche Köpfe, eines zum einfachen Zeichnen und eines für den Online-Austausch mit anderen Konsolenbesitzern. Aber wozu bitte schön vier unterschiedliche Module – und nicht alles auf einer Cartridge?

Fummelige Bedienung
Das **F-Zero X Constructor Kit** (ebenfalls fürs 64DD) ist nur in Japan erschienen und prinzipiell eine gute Sache, wäre die Bedienung nur nicht so umständlich. Weil **F-Zero** traditionell recht ausgefallene Pisten bietet, geht auch die Arbeit im Level-Editor ziemlich mühsam vonstatten. Aber es ist ja schon mal löblich, dass Nintendo überhaupt eine Erweiterung für das Science-Fiction-Rennspiel anbietet.

HACKER AM WERK?

Nicht alle selbst erstellten Levels entstehen durch offizielle Baukästen. Oft handelt es sich schlichtweg um Modifikationen durch Hacker.

Beispiel Super Mario 64
Im Internet kursieren zahlreiche Videos, in denen nicht Mario durch die 15 Kurse rennt, sondern Luigi! Dabei pappten die meisten Hacker aber lediglich eine grüne Textur auf Marios Kappe und ersetzten das M-Symbol durch den Buchstaben L. Möglich macht es nur ein Eingriff in den Quelltext des Spiels. Rechtlich betrachtet sind solche Hacker-Mods in der Grauzone angesiedelt, da man den Programmcode durch einen PC auslesen lassen muss – was Nintendo selbstverständlich nicht offiziell ermöglicht.

Beispiel League of Legends

Vor einiger Zeit erschien das kostenlose Online-Spiel **League of Legends** für den PC – angelehnt an eine Mod von **Warcraft 3**. Dort gibt es einen Charakter namens Rammus the Armordillo, für den man sich gegen einen kleinen Obolus ein alternatives Outfit kaufen kann. Das sieht dann wie auf dem Screenshot (siehe Bild) aus – und wenn King Rammus nicht der kleine Bruder von König Bowser ist, dann wissen wir auch nicht mehr. Solche Modifikationen sind durchaus legal, da der Entwickler sie in dieser Form offiziell vorgesehen hat. Was aber Nintendo davon hält, dass sich die Figuren so stark ähneln?

ENTWICKLUNGS-STOPP!

Text | Christoph Kraus Obwohl diese Spiele nie erschienen, ist mehr über sie bekannt, als man denkt!

JET FORCE GEMINI

Geplante Veröffentlichung: 2000 für den Game Boy Color
Quelle der abgedruckten Bilder: www.assemblergames.com
Entwickler: Rareware

Über die Game-Boy-Color-Version des N64-Actionspiels **Jet Force Gemini** war bis vor wenigen Wochen überhaupt nichts bekannt. Erst ein Mitglied des Assembler-Games-Forums, einer Gemeinschaft von Hobby-Programmierern, die sich mit nicht veröffentlichten Spielen beschäftigt, brachte Licht ins Dunkel. Der User „Dano2k0" kam durch Zufall an ein Modul heran, auf dem sich **Jet Force Gemini** befand – wohlgemerkt für Game Boy Color! Das Spiel trägt, wie man den abfotografierten Bildern entnehmen kann, die Jahreszahl „2000" im Hauptmenü, sollte also offenbar zeitgleich mit dem N64-Original in die Läden kommen. Die Von-oben-Perspektive scheinen die Entwickler von Rare aus der Game-Boy-Color-Version von **Perfect Dark** entnommen zu haben – frei nach dem Motto „Wo wir die Engine sowieso schon haben, lasst uns noch ein Spiel damit machen!". Es ist auch gut möglich, dass **Jet Force Gemini** lediglich als kurze Demoversion programmiert wurde, um zu sehen, ob das Spielprinzip überhaupt auf den kleinen Bildschirm übertragbar ist. Wahrscheinlicher ist allerdings, dass Rare die Entwicklung aus Angst vor einem finanziellen Flop stoppte: Da die beiden anderen Game-Boy-Color-Projekte **Conker's Pocket Tales** und **Perfect Dark** weit unter den Erwartungen lagen, wurde **Jet Force Gemini** erst gar nicht veröffentlicht.

Der User „Dano2k0" veröffentlichte im Assembler-Games-Forum die ersten Screenshots zu **Jet Force Gemini** für Game Boy Color. Weitere Fakten zum Spiel sind uns nicht bekannt. Daher verweisen wir strikt auf die Quelle.

MOTHER 3: EARTHBOUND

Geplante Veröffentlichung: 1998 fürs 64DD/N64
Quelle der abgedruckten Bilder: N-ZONE 06/97, 09/97
Entwickler: Nintendo/HAL Laboratory (Story: Shigesato Itoi)

Hierzulande ist die **Earthbound**-Serie vermutlich den wenigsten ein Begriff – kein Wunder, schließlich erschien bis dato noch kein einziger Teil in Europa! Nur die Charaktere Ness und Lucas dürften halbwegs bekannt sein, sie wirkten zuletzt als Kämpfer in **Super Smash Bros. Brawl** mit. Nach dem nur in Japan erhältlichen Famicom-Rollenspiel **Mother** kam 1995 der zweite Teil namens **EarthBound** auch in die USA, ehe Nintendo beschloss, die Reihe auf dem N64-Zusatzlaufwerk 64DD fortzuführen. Zum Projekt existierten sogar schon Screenshots, die in der allerersten N-ZONE 06/97 sowie den darauffolgenden Ausgaben abgedruckt waren. Das Rollenspiel sollte sogar Gebrauch von **Mario Artist** machen, einem Vorläufer des heutigen Mii-Kanals mit erweiterten Möglichkeiten. Dadurch hätte man eigene Gesichter ins Spiel integrieren können. Doch nach dem Hinweis, dass die Entwicklung des Spiels auf das herkömmliche Nintendo 64 ausgelagert wurde und nicht wie geplant als 64-DD-Modul kommen würde, begann eine lange Zeit der Stille. Diese dauerte bis zur Spaceworld-Messe 1999, wo eine spielbare, laut Shigeru Miyamoto zu 60 Prozent fertige Version gezeigt wurde. Im August 2000 bestätigte Entwickler Shigesato Itoi den Entwicklungs-Stopp der N64-Version. Am 20. April 2006 erschien **Mother 3** schließlich – pikanterweise auf dem Game Boy Advance!

Mother 3 erschien doch noch – wenn auch zehn Jahre zu spät, nur in Japan und auf einer ganz anderen Konsole, dem Game Boy Advance! Das Spiel orientiert sich stark an der N64-Version.

MAUZIS PARTY

Geplante Veröffentlichung: 2002 für den GameCube
Quelle der abgedruckten Bilder: N-ZONE 10/2000
Entwickler: Nintendo

Es ist nicht genau bekannt, ob **Mauzis Party** – oder **Meowth's Party**, wie es im Original heißt – jemals als eigenständiges Spiel geplant war. Aber Fakt ist: Am 24. August 2000 enthüllte Atsushi Asada, Vizepräsident von Nintendo, in Tokio den GameCube und zeigte bei dieser Gelegenheit auch eine Demo mit musizierenden Pokémon. Darin ist unter anderem Mauzi zu sehen, wie es auf der Bühne in die Saiten einer E-Gitarre greift und dabei von seinen Artgenossen bejubelt wird. Doch vieles deutet darauf hin, dass **Mauzis Party** nur gezeigt wurde, um die technischen Fähigkeiten der GameCube-Konsole unter Beweis zu stellen. Denn am selben Tag präsentierte Nintendo auch ein Video mit einem realistisch dargestellten Link, wie er sich ein Duell mit Ganon liefert, eine **Metroid**-Zwischensequenz sowie eine Echtzeit-Demo mit 128 umherwuselnden Marios. Doch immerhin war die Entwicklungsarbeit nicht ganz umsonst. Obwohl Mauzi keine Hauptrolle in seinem eigenen GameCube-Spiel vergönnt war, wirkte es zumindest in der Kinder-Software **Pokémon Channel** mit. Dort präsentierte es eine eigene Fernsehshow und stand ebenfalls auf der Bühne. Das Spiel erschien am 1. April 2004 und blieb bei Spielern und Spielejournalisten weitgehend unbeachtet.

JUNGLE EMPEROR LEO

Geplante Veröffentlichung: Ende 1998 fürs Nintendo 64
Quelle der abgedruckten Bilder: N-ZONE 01/98
Entwickler: Nintendo

Dieses recht unbekannte N64-Projekt wurde von Shigeru Miyamoto höchstpersönlich erdacht und ist die Videospielumsetzung des japanischen Animes **Kimba, der weiße Löwe**. Disney ließ sich davon zum weltbekannten Trickfilm **Der König der Löwen** inspirieren. Wir zitieren aus N-ZONE 01/98: „Trotz des frühen Entwicklungsstadiums begeisterte das als 3D-Jump&Run konzipierte Spiel mit fantastischen Optiken und einer genialen Animation, die selbst **Mario** und Co. in den Schatten stellt. Ob Kimba nun mit einem Stinktier herumtollt oder durch das Wasser schwimmt – selten wurde eine Zeichentrickvorlage effektvoller und originalgetreuer auf den Screen gezaubert." Doch die für damalige Verhältnisse hervorragende Grafik kaschiert nicht, dass es hinter den Kulissen gewaltige Probleme bei der Entwicklung gab: Makoto Tezuka, der Sohn des 1989 verstorbenen Manga-Zeichners Osamu Tezuka, hatte zu wenig Zeit, sich intensiv um die Leitung des N64-Projekts zu kümmern, außerdem war er im Produzieren von Videospielen nur bedingt versiert. Aufgrund dieser gravierenden Defizite wurde die Entwicklung von **Jungle Emperor Leo** klammheimlich eingestellt.

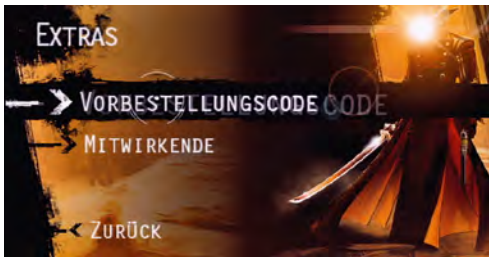
WEITERE EINGESTELLTE SPIELE

TITEL	SYSTEM	KOMMENTAR
Acclaim Sports Soccer	Nintendo 64	In der N-ZONE fanden sich etliche Vorschauberichte zu der Fußballsimulation aus dem Hause Acclaim. Doch dann überraschte uns der Hersteller mit der Ankündigung: **Acclaim Sports Soccer** wird nie mehr erscheinen!
Donkey Kong Coconut Crackers	Game Boy Advance	Das Geschicklichkeitsspiel, bei dem man Kokosnüsse und an **Tetris** erinnernde Blöcke miteinander kombiniert, wurde umgemodelt. Als Rare zu Microsoft abwanderte, wurde aus **Donkey Kong Coconut Crackers** schließlich **It's Mr. Pants**.
Halo DS	Nintendo DS	Ein Redakteur von www.ign.com veröffentlichte ein Video, das Spielszenen aus **Halo DS** zeigte. Später kam heraus, dass die Entwickler das Spiel nie offiziell herausbringen wollten. Es sei vielmehr freiwillig „nebenbei" entstanden.
Kid Kirby	Super Nintendo	Entwickelt von DMA Design, dem späteren Rockstar-North-Studio, sollte man in **Kid Kirby** simple Minispiele mit der Super-Nintendo-Maus bestreiten. Doch aufgrund eines zu erwartenden Flops brach Nintendo die Entwicklung ab.
Star Craft Ghost	GameCube	Niemand weiß so recht, was hinter den Kulissen mit dem Science-Fiction-Actionspiel passierte, doch nach Monaten des Schweigens war niemand mehr erstaunt, als Blizzard Entertainment den Entwicklungsstopp bekannt gab.
VB Mario Land	Virtual Boy	Einst werkelte Nintendo an einem 2D-Jump&Run mit Super Mario, bei dem man auf Knopfdruck eine Ebene nach hinten laufen konnte. Aus dem Hüpfspiel wurde letztlich **Mario Clash**, eine Neuinterpretation von **Mario Bros.**
Zero Racers	Virtual Boy	**Zero Racers** war als Nachfolger zum Super-Nintendo-Original **F-Zero** geplant, setzte aber auf Vehikel, die denen aus **Star Fox** stark ähnelten. Eine spielbare Version wurde Mitte der Neunzigerjahre gezeigt, das Spiel erschien aber nie.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

RED STEEL 2

Wii – So schaltet ihr die Bonusgegenstände frei!



Vier coole Bonusgegenstände gibt es für euch im Action-Kracher **Red Steel 2** abzustauben, wenn ihr nur die richtigen Freischaltcodes kennt. Wählt im Hauptmenü einfach die Extras und dann den Unterpunkt „Vorbestellungscode" an und tippt die folgenden Zahlenkombinationen ein, um euch die Waffen zu holen.

Code	Gegenstand
360030 oder 3582880	Barracuda
370402	Tataro
412094 oder 360378	Kuro no Ken
58855558 oder 389330 oder 360152	Nihonto Hana

SONIC CLASSIC COLLECTION

DS – Levelauswahl auch für Sonic & Knuckles!

Auch auf die verschiedenen Levels von **Sonic & Knuckles** gewährt euch die **Sonic Classic Collection** freien Zugriff, wenn ihr es richtig anstellt. Allerdings ist das Menü hier etwas umständlicher zu erreichen als bei **Sonic the Hedgehog 1** und **2**: Betretet zuerst ganz normal den ersten Level des Spiels, Mushroom Hills. Dort solltet ihr relativ schnell auf einen der „Aufzüge" stoßen, mit denen ihr auf die nächsthöhere Ebene gelangt. Anstatt euch nach oben zu ziehen, bleibt ihr hängen und gebt hier die Tastenkombination ein. Sie lautet: ←, ←, ←, →, →, →, ↑, ↑, ↑. Ein Geräusch sollte ertönen. Jetzt verbratet ihr schnell all eure Leben, um mit einem „Game Over" zurück auf den Titelbildschirm zu gelangen. Ist der vollständig erschienen, müsst ihr nur noch die Y-Taste gedrückt halten und Start betätigen. Voilà: Im Menü, das nun aufgetaucht sein sollte, könnt ihr euch zielgenau euer Lieblingslevel heraussuchen.

CARS: RACE-O-RAMA

Wii – Mit diesen Passwörtern fahrt ihr allen anderen davon!

Im neuen **Cars**-Funracer um den Rennwagen Lightning McQueen und seine Freunde gibt es ja so einige zusätzliche Inhalte freizuschalten. Das bedeutet aber Arbeit! Wer von euch es sich da lieber ein bisschen einfacher macht oder bis jetzt an der einen oder anderen Herausforderung hängengeblieben ist, gibt einfach die folgenden Passwörter ins Cheatmenü ein und erhält sofort vollen Zugriff auf die versteckten Elemente.

Cheat	Schaltet frei
SLVRKEY	Alle Events des Arcade-Modus
GOLDKEY	Alle Events des Story-Modus
EVRYBDY	Alle Freunde Lightning McQueens
CARSHOW	Alle Lackierungen für jeden Charakter außer Lightning McQueen
GR8MODS	Alle Tuning-Teile Lightning McQueens

NARUTO SHIPPUDEN: CLASH OF NINJA REVOLUTION 3

Wii – Das müsst ihr tun, um alle Charaktere freizuschalten!

Im neuesten Wii-Abenteuer des blonden Jung-Ninja Naruto zieht ihr mit insgesamt 40 Charakteren aus, euren Gegnern ordentlich den Hintern zu versohlen – nur wollen der Großteil ebendieser Charaktere erst einmal von euch im spielinternen Shop gekauft werden. Zu beachten ist dabei, dass die Kämpfer in verschiedene „Sets" unterteilt sind, sodass ihr die neuen Ninja nicht einzeln, sondern gruppenweise freischaltet. Selbiges gilt übrigens auch für die Kampfarenen. Wir verraten euch, wie die Sets in eurem Shop verfügbar werden und welche Charaktere sie jeweils für euch beinhalten. Außerdem erfahrt ihr, wie viele Ryo ihr für die neuen Errungenschaften berappen müsst – und wo ihr als Serienfan einen unverhofften Geldsegen herbekommt.

Kleiner Bonus für Fans

Habt ihr auf eurer Wii einen Spielstand von **Clash of Ninja Revolution 1** oder **2** gespeichert, erlebt ihr eine angenehme Überraschung, wenn ihr ein neues Spiel mit **Naruto Shippuden: Clash of Ninja 3** startet: Ein Startkapital von sagenhaften 50.000 Ryo wird eurem Konto gutgeschrieben.

Freischaltbare Charaktere

Standard-Set

Beinhaltet

Asuma (10.000)
Kurenai (10.000)
Temari (12.000)
Kankuro (12.000)
Baki (12.000)
Anko (10.000)
Jiraiya (10.000)
Tsunade (18.000)
Kisame (18.000)
Itachi (18.000)
Yugao (10.000)

Bedingungen: Die Charaktere des Standard-Sets stehen von Anfang an im Shop zum Kauf bereit.

Anmerkungen: Ist auf eurer Wii ein Speicherstand von **Clash of Ninja Revolution 2** vorhanden, sind die Charaktere Komachi (12.000 Ryo), Towa (12.000 Ryo) und Kagura (15.000 Ryo) bereits von vornherein im Standard-Set enthalten. Ansonsten müsst ihr erst alle anderen Standard-Charaktere kaufen, um sie freizuschalten.

Erstes Set

Beinhaltet

Shikamaru (10.000)
Choji (10.000)
Hinata (10.000)
Kiba (10.000)
Shino (10.000)
Deidara (18.000)
Hiruko (18.000)
Sasori (18.000)
Oma Chiyo (20.000)

Bedingung: Spielt den Story-Modus einmal auf Schwierigkeitstufe 2 durch. Alternativ kauft ihr einfach alle Standard-Charaktere und -Stages, um Zugriff auf Charakterset 1 zu erhalten.

Zweites Set

Beinhaltet

Orochimaru (10.000)
Kabuto (10.000)
Sasuke (45.000)
Yamato (18.000)
Sai (18.000)

Bedingung: Kauft alle Charaktere des Standard-Sets und des ersten Sets.

Drittes Set

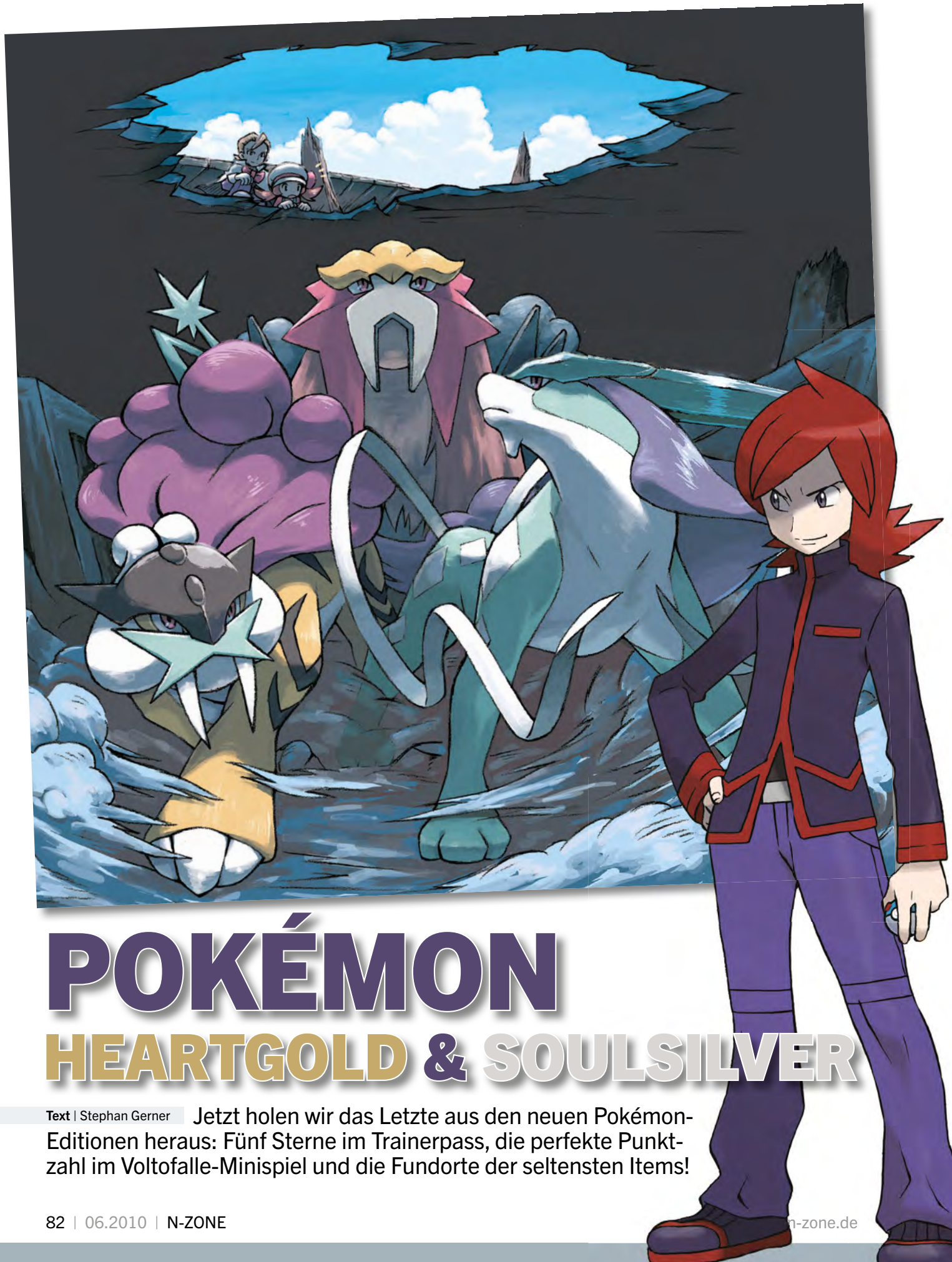
Beinhaltet

Hidan (30.000)
Kakuzu (30.000)

Bedingung: Die Charaktere Sasori, Hiruko, Kisame, Itachi und Deidara müssen bereits 20 % ihrer jeweiligen Missionen gelöst haben. Ansonsten wird Charakterset 3 auch anwählbar, nachdem ihr im Laden alles außer dem Missionsmodus, Bando und ANBU Kakashi gekauft habt.

Spezial-Set

Anmerkungen: Die beiden Spezialcharaktere ANBU Kakashi und Bando spielt ihr auf unterschiedliche Weise frei. Bando wird für 35.000 Ryo im Shop verfügbar, wenn ihr absolut alles außer ANBU Kakashi gekauft habt und einen Kontostand von 70.000 Ryo vorweisen könnt. Um als ANBU Kakashi spielen zu dürfen, müsst ihr erst einmal mindestens 40 % von Kakashis Missionen, darunter auch seine S-Rang-Mission, erfolgreich erledigen. Außerdem müssen auch alle anderen Charaktere mindestens 20 % ihrer eigenen Missionen geschafft haben. Startet nun Kakashis S-Rang-Mission neu: ANBU Kakashi wird euer Gegner sein. Besiegt ihn und kauft ihn anschließend für 100.000 Ryo im Shop.



POKÉMON
HEARTGOLD & SOULSILVER

Text | Stephan Gerner Jetzt holen wir das Letzte aus den neuen Pokémon-Editionen heraus: Fünf Sterne im Trainerpass, die perfekte Punktzahl im Voltofalle-Minispiel und die Fundorte der seltensten Items!

FÜNF GOLDENE STERNE – DAS ERFOLGSREZEPT

Die Top Vier besiegen? Kinderkram! Den Pokédex füllen? Nichts leichter als das! Die wahre Herausforderung eines Pokémon-Meisters besteht darin, fünf goldene Sterne auf dem Trainerpass zu sammeln. Und das ist gar nicht mal so eine Meisterleistung, wenn man nur weiß, wie es geht! Wir führen euch Schritt für Schritt zum Erfolg. Übrigens, die Reihenfolge, in der ihr euch die Sterne holt, spielt dabei überhaupt keine Rolle!

ERSTER STERN: BESIEGT DIE TOP VIER UND DEN CHAMP!

Das ist kein großes Problem, da ihr das sowieso tun müsst, um das Spiel durchzuspielen. Sammelt die acht Orden von Johto, begebt euch dann zum Indigo Plateau und besiegt dort die Top Vier und Champ Siegfried. Nach eurem Sieg gegen den Champ werdet ihr in die Ruhmeshalle eingetragen und erhaltet euren ersten Stern.

ZWEITER STERN: FÜLLT DEN POKÉDEX!

Für den zweiten Stern braucht ihr 484 (von 493) Pokédex-Einträge. Natürlich müsst ihr die Pokémon wirklich „gefangen" haben, „gesehen" allein reicht nicht! Neun besonders seltene Pokémon braucht ihr nicht, nämlich Mew, Celebi, Jirachi, Deoxys, Phione, Manaphy, Darkrai, Shaymin und Arceus. Wenn ihr Hilfe beim Komplettieren der Sammlung braucht, schaut auf unsere Poster aus Ausgabe 04/2010 und 05/2010!

DRITTER STERN: FINDET FÜNF GLÄNZENDE BLÄTTER!

Wenn ihr durch das hohe Gras lauft und euer Begleit-Pokémon ansprecht, kann es passieren, dass es ein glänzendes Blatt findet. Sobald ihr fünf glänzende Blätter mit dem gleichen Pokémon gefunden habt, begebt euch nach Neuborkia und sprecht mit eurem Nachbarn. Er wird aus den Blättern eine Krone für euer Pokémon flechten, die die Freundschaft erhöht, außerdem erhaltet ihr euren dritten Stern im Trainerpass.

Wo ihr die glänzenden Blätter finden könnt, ist vom Wesen des Pokémon abhängig. Wir geben euch den Überblick! Lauft auf den angegebenen Routen durch das Gras und sprecht euer Pokémon dabei möglichst oft an.

Wesen	Routen
Ernst, mäßig, ruhig, sacht, sanft	7, 8 oder 13, 33, 36, 45
Forsch, frech, froh, naiv, pfiffig	1, 3 oder 18, 5 oder 12, 31, 34 oder 47
Hart, kühn, mutig, robust	9 oder 24, 15, 22 oder 46, 37, 42
Hastig, hitzig, kauzig, mild	11, 18, 26, 39, 44
Lasch, locker, still, zart	2 oder 28, 4, 6, 32, 35 oder 48
Scheu, solo, zaghaft	10 oder 25, 16, 27, 38, 43

VIERTER STERN: WERDET CHAMPION IM POKÉATHLON!

Den vierten Stern erhaltet ihr, wenn ihr im Pokéathlon den letzten Raum erreicht. Dazu müsst ihr zunächst alle fünf Medaillen sammeln, allerdings mit einem einzigen Pokémon. Das heißt, ihr braucht ein Allround-Talent, das ihr immer im Team behaltet, die anderen beiden Athleten dürft ihr in jedem Durchgang wechseln. Tipp: Vor dem Eingang findet ihr einen Verkaufsstand, der Aprikoko-Drinks verkauft. Mit diesen könnt ihr die Werte eures Pokémon verändern und an den nächsten Wettkampf anpassen.

Eine zusätzliche Bedingung ist es, in jedem Wettkampf einen neuen Rekord aufzustellen. Wir verraten euch, welche Punktzahlen es zu schlagen gilt:

- Diskusfangen: 40 Punkte
- Hürdenlauf: 100 Sekunden
- Schneeschlacht: 30 Treffer
- Ziegelbrechen: 80 Ziegel
- Drängelkreis: 40 Punkte
- Lampionspringen: 350 Punkte
- Staffellauf: 12 Runden
- Flaggenschnappen: 35 Flaggen
- Ringrangeln: 70 Punkte
- Torschießen: 3 Punkte

FÜNFTER STERN: BESTEHT IM DUELLTURM!

Begebt euch zum Duellturm, der sich in der Kampfzone westlich von Oliviana City befindet. Erringt dort 100 Siege in Folge, um euren fünften Stern zu erhalten. Vorsicht: Eure Gegner verstehen ihr Handwerk! Items und legendäre Pokémon dürft ihr nicht verwenden, überlegt euch daher eine gute Strategie!

FRAGEN & ANTWORTEN!

Wir haben die interessantesten Fragen aus der Community von www.n-zone.de aufgegriffen und servieren euch hier gleich die passenden Antworten – von Lesern für Leser!

POKÉWALKER

MonkeyDLink fragt: Weiß jemand, welche Faktoren beim Aufleveln mit dem Pokéwalker wichtig sind? Geht es nach den zurückgelegten Schritten oder wie funktioniert das Aufleveln eigentlich? Ich bin heute schon 10.000 Schritte gelaufen und trotzdem nur ein Level aufgestiegen.

Flockchen antwortet: Egal wie weit du läufst, pro Übertragung kann dein Pokémon leider maximal nur ein Level aufsteigen. Das heißt, du müsstest es wieder auf den Nintendo DS und dann wieder auf den Pokéwalker übertragen und weiterlaufen, damit es wieder einen Level zunimmt. Ein Schritt wird übrigens als 1 EP gewertet.

BLATTSTEIN

Hephalum fragt: Hat jemand einen Tipp auf Lager, wo ich einen Blattstein herkriege, wenn ich noch keine Lust habe, Wettbewerbe zu absolvieren?

Pokemon-Revol antwortet: Südlich von Dukatia City gibt es eine Pfadfinderin, die einem nach dem Kampf ihre Handynummer gibt. Irgendwann wird sie mal anrufen und dir einen Blattstein geben, wenn du zu ihr kommst. Bei mir war das schon kurz nach dem ersten Treffen der Fall.

KOMPATIBILITÄT

Uote fragt: Ich dachte eigentlich, die Game-Boy-Advance-Editionen seien mit den Nintendo-DS-Teilen nicht mehr kompatibel, aber in der neuen N-ZONE stand, dass man noch problemlos mit **Rubin**, **Saphir** und Co. tauschen kann. Deshalb frage ich: Inwiefern kann ich **HeartGold & SoulSilver** mit anderen Editionen verbinden? Es dürfte ja beispielsweise nicht gehen, ein Pokémon der neuesten Generation auf einen der GBA-Teile zu übertragen. Bekommt man dann eine Fehlermeldung zu Gesicht oder stürzt das Spiel einfach ab? Und wie verhält sich das mit unterschiedlichen Sprachen? Meine **Rubin**-Edition ist beispielsweise deutsch, während meine **HeartGold**-Edition englisch ist. Gibt es da Probleme?

Sixnend antwortet: Zur Verbindung mit dem GBA kann ich dir sagen, dass es in HeartGold & SoulSilver dieselbe Möglichkeit gibt wie bei Diamant, Perl und Platin. Du kannst etwa jeden Tag sechs Pokémon vom GBA auf den DS rüberwandern lassen, und zwar im Park der Freunde. Das geht aber nur in eine Richtung, das heißt, sind sie erst einmal auf dem Nintendo DS, können sie nicht zurückgetauscht werden. Diese Verbindung funktioniert mit allen GBA-Teilen, sofern man die Pokémon-Liga besiegt hat.

Stephan Gerner ergänzt: Im Park der Freunde (den du erwähnt hast) ist es richtig, dass man nur Pokémon aus deutschen GBA-Editionen übertragen kann (oder eben aus GBA-Editionen, die die gleiche Sprache haben wie das verwendete **HeartGold** bzw. **SoulSilver**). Beim normalen Tausch sind aber alle Sprachen miteinander kompatibel, also ist z. B. ein Tausch zwischen einer japanischen **Perl**- und einer deutschen **HeartGold-Edition** problemlos möglich. Einzige Ausnahme sind die koreanischen Editionen, die sind mit NICHTS kompatibel.

SELTENE ITEMS UND WO IHR SIE FINDET (TEIL 1)

Jeder Pokémon-Trainer weiß, dass es Tränke und Pokébälle im PokéMarkt zu kaufen gibt.
Aber es gibt noch viel mehr Items – und im Vorteil sind diejenigen, die wissen, wo sie diese finden können!

VERSTECKTE MASCHINEN (VMs)

VMs sind spezielle Attacken, die es euch ermöglichen, Hindernisse in der Spielwelt zu beseitigen.
Wir listen euch alle VMs auf und verraten euch, wo ihr sie finden könnt:

Nummer	Attacke	Fundort	Funktion
1	Zerschneider	Steineichenwald, nachdem ihr die Porentas eingefangen habt	Kleine Bäume können zerschnitten werden.
2	Fliegen	Anemonia City, nach dem Sieg in der Arena	Ihr könnt in Städte fliegen, die ihr bereits besucht habt.
3	Surfer	Teak City, im Theater	Ihr könnt Wasser überqueren.
4	Stärke	Vor dem Kesselberg von einem Wanderer	Kleine Steine können verschoben werden.
5	Whirlpool	Mahagonia City	Ihr könnt die Strudel im Wasser überwinden.
6	Zertrümmerer	Route 36, nachdem ihr das Mogelbaum geweckt habt	Kleine Steine können zerstört werden (dabei könnt ihr auf Items oder wilde Pokémon stoßen).
7	Kaskade	Eispfad	Ihr könnt Wasserfälle überwinden.
8	Kraxler	Alabastia, von Professor Eich (16 Orden benötigt)	Ihr könnt bestimmte Felswände herauf klettern.

EXTRA-TIPP: VM-SKLAVEN

Die VMs sind nicht gerade die stärksten Attacken, zudem können die Pokémon diese nicht ohne Weiteres wieder verlernen.
Deshalb halten viele Trainer ihre Kampf-Pokémon frei von VMs und ernennen stattdessen zwei „VM-Sklaven", denen sie die insgesamt acht VMs beibringen.
Wenn ein wichtiger Kampf bevorsteht, verschwinden die VM-Sklaven in der Box, um im Team Platz für sechs starke, VM-lose Kämpfer zu schaffen.

Pokémon	Fundort	Erlernbare VMs	Funktion
Enton	Route 6, Steineichenwald, Azuria-Höhle	Surfer, Stärke, Whirlpool, Zertrümmerer, Kaskade	Kleine Bäume können zerschnitten werden.
Krabby	Route 47	Zerschneider, Surfer, Stärke, Whirlpool, Zertrümmerer	Ihr könnt in Städte fliegen, die ihr bereits besucht habt.
Wiesenior	Route 1	Zerschneider, Surfer, Stärke, Whirlpool, Zertrümmerer	Ihr könnt Wasser überqueren.
Tropius	Pokéwalker (Großer Wald)	Zerschneider, Fliegen, Stärke, Zertrümmerer	Kleine Steine können verschoben werden.
Bidifas	Per Sinnoh-Musik (donnerstags)	Zerschneider, Surfer, Stärke, Whirlpool, Zertrümmerer, Kaskade, Kraxler	Ihr könnt die Strudel im Wasser überwinden.
Mew	Per Event	Alle!	Kleine Steine können zerstört werden (dabei könnt ihr auf Items oder wilde Pokémon stoßen).

LESEPAUSE

DAS DVD-, BLU-RAY- UND KINO-MAGAZIN

//JETZT NEU! MEHR KINO ★ MEHR STARS ★ MEHR ENTERTAINMENT

SELTENE ITEMS UND WO IHR SIE FINDET (TEIL 2)

ENTWICKLUNGSSTEINE

Die Entwicklungssteine sind deshalb wichtig, weil sie für manche Pokémon die einzige Möglichkeit darstellen, sich zu entwickeln. Während ihr die Steine in **Feuerrot** & **Blattgrün** noch bequem im Kaufhaus nachkaufen konntet, ist es nun um einiges anstrengender, an diese heranzukommen. Ihr habt drei Möglichkeiten:

1. Von Bills Großvater

Auf Route 25 findet ihr das Küstenhaus, in dem Bills Großvater lebt. Er bittet euch, ihm verschiedene Pokémon zu zeigen, wofür er euch jedes Mal einen Entwicklungsstein schenkt. Die folgenden Pokémon müsst ihr auftreiben:

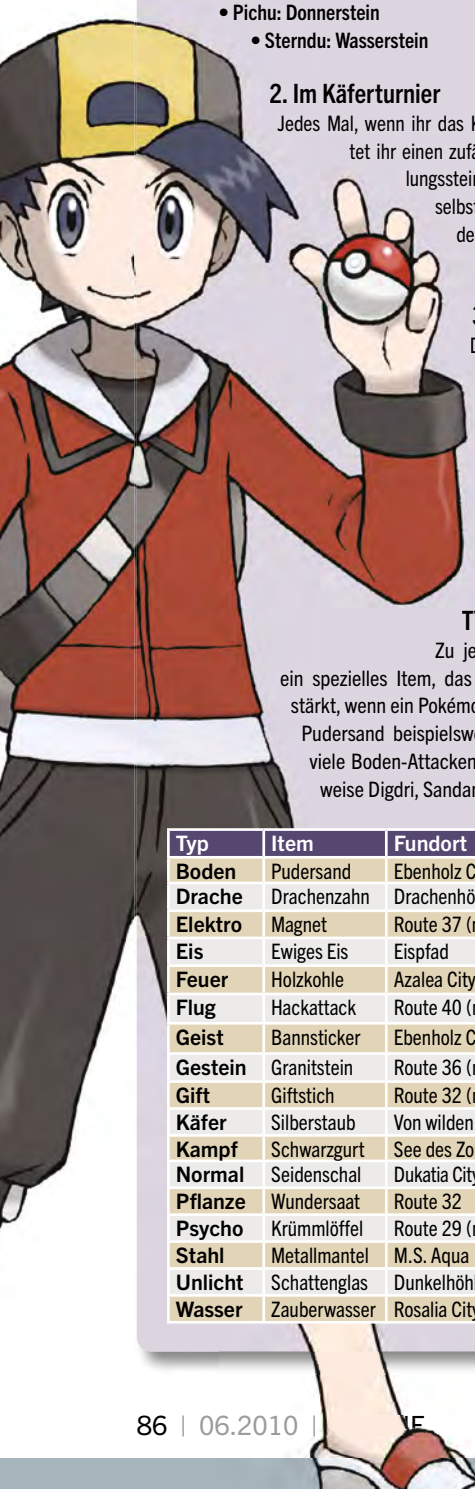
- **Myrapla: Blattstein**
- **Fukano / Vulpix: Feuerstein**
- **Pummeluff: Ewigstein**
- **Pichu: Donnerstein**
- **Sterndu: Wasserstein**

2. Im Käferturnier

Jedes Mal, wenn ihr das Käferturnier gewinnt, erhaltet ihr einen zufällig ausgewählten Entwicklungsstein. Leider habt ihr hier nicht selbst die Wahl, sondern müsst den nehmen, den ihr bekommt.

3. Im Pokéathlon

Die Punkte, die ihr im Pokéathlon gewinnt, könnt ihr gegen Entwicklungssteine eintauschen. Der Preis pro Stein beträgt 3.000 Punkte, das entspricht durchschnittlich sechs gewonnenen Turnieren.



TYPENVERSTÄRKER

Zu jedem Element-Typ gibt es ein spezielles Item, das die Stärke des Typs verstärkt, wenn ein Pokémon das Item trägt. Gebt den Pudersand beispielsweise einem Pokémon, das viele Boden-Attacken einsetzen wird, beispielsweise Digdri, Sandamer oder Groudon.

Typ	Item	Fundort
Boden	Pudersand	Ebenholz City
Drache	Drachenzahn	Drachenhöhle
Elektro	Magnet	Route 37 (nur sonntags)
Eis	Ewiges Eis	Eispfad
Feuer	Holzkohle	Azalea City, vom Köhler
Flug	Hackattack	Route 40 (nur montags)
Geist	Bannsticker	Ebenholz City (nur samstags)
Gestein	Granitstein	Route 36 (nur donnerstags)
Gift	Giftstich	Route 32 (nur freitags)
Käfer	Silberstaub	Von wilden Smettbo und Omot
Kampf	Schwarzgurt	See des Zorns (nur mittwochs)
Normal	Seidenschal	Dukatia City, als Preis bei der Voltofalle
Pflanze	Wundersaat	Route 32
Psycho	Krümmlöffel	Route 29 (nur dienstags)
Stahl	Metallmantel	M.S. Aqua
Unlicht	Schattenglas	Dunkelhöhle
Wasser	Zauberwasser	Rosalia City

ZUCHT-ITEMS

Von einigen Pokémon existieren Baby-Varianten, die im Spiel nicht wild vorkommen, sondern nur durch Zucht zu erhalten sind. Gebt ihr beispielsweise zwei Pikachus in der Pension ab, erhaltet ihr ein Ei, aus dem ein Pichu schlüpfen wird. Manche Babys entstehen jedoch nur, wenn ein Elternteil ein bestimmtes Item trägt. Wir decken auf:

Eltern	Baby	Benötigtes Item	Fundort
Chaneira	Wonneira	Glücksrauch	Orania City
Mantax	Mantirps	Wellenrauch	Route 47
Marill	Azurill	Seerauch	Azuria-Höhle
Mogelbaum	Mobai	Steinrauch	Digdas Höhle
Palimpalim	Klingplim	Scheuchrauch	Silberberg
Pantimos	Pantimimi	Schrägrauch	Azuria-Höhle
Relaxo	Mampfaxo	Lahmrauch	Kesselberg
Roselia	Knospi	Rosenrauch	Route 15
Woingenau	Isso	Laxrauch	Route 38

MITNAHME

Mitnahme ist eine spezielle Fähigkeit, die es euch ermöglicht, leicht an seltene Items zu kommen. Pokémon, die Mitnahme beherrschen, sind beispielsweise Mauzi, Griffel, Teddiursa oder Phanpy. Wenn ihr ein Mitnahme-Pokémon in eurem Team habt, wird es irgendwann plötzlich ein Item tragen, das ihr ihm abnehmen und in eurem Beutel verstauen könnt. Welche Items gefunden werden können, hängt vom Level des Pokémon ab. Dabei wird die Wahrscheinlichkeit, das entsprechende Item zu finden, umso größer, je höher der Level des Pokémon ist.

Item	Level	Funktion
Trank	1 – 10	Heilt ein Pokémon um 20 KP.
Gegengift	1 – 20	Heilt ein Pokémon von Vergiftung.
Supertrank	1 – 30	Heilt ein Pokémon um 50 KP.
Superball	1 – 40	Fängt wilde Pokémon.
Schutz	1 – 50	Schützt euch 100 Schritte lang vor wilden Pokémon.
Fluchtseil	1 – 60	Ermöglicht die Flucht aus Höhlen.
Para-Heiler	1 – 70	Heilt ein Pokémon von Paralyse.
Hypertrank	1 – 80	Heilt ein Pokémon um 200 KP.
Hyperball	1 – 90	Fängt wilde Pokémon.
Beleber	11 – 100	Belebt ein besiegtes Pokémon wieder (halbe KP).
Sonderbonbon	21 – 100	Erhöht den Level eines Pokémon.
Sonnenstein	31 – 100	Entwicklungsstein
Mondstein	41 – 100	Entwicklungsstein
Herzschuppe	51 – 100	Als Bezahlung für den Attackenhelfer benötigt.
Top-Genesung	21 – 40, 61 – 100	Heilt ein Pokémon komplett (KP und Status).
Top-Beleber	71 – 100	Belebt ein besiegtes Pokémon wieder (volle KP).
AP-Plus	81 – 100	Erhöht die Angriffspunkte einer Attacke um 20 %.
AP-Max	91 – 100	Erhöht die Angriffspunkte einer Attacke um 60 %.

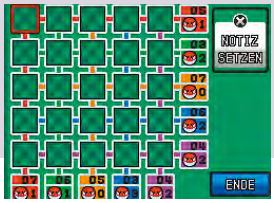
Sehr selten:

Item	Level	Funktion
Top-Schutz	1 – 10	Schützt euch 250 Schritte lang vor wilden Pokémon.
Nugget	1 – 20	Kann für 5.000 PokéDollar verkauft werden.
King-Stein	11 – 30	Entwicklungsstein
Eisenkugel	31 – 50	Senkt den Initiative-Wert eures Pokémon.
Glücks-Ei	41 – 60	Euer Pokémon erhält nach dem Kampf 50 % mehr Erfahrungspunkte.
TM 56	51 – 70	Attacke: Schleuder
Elixier	61 – 80	Gibt einem Pokémon verbrauchte Angriffspunkte zurück.
TM 86	71 – 90	Attacke: Strauchler
Überreste	81 – 100	Heilt nach jeder Runde die KP eures Pokémon.
TM 26	91 – 100	Attacke: Erdbeben

SICHER DURCH DIE VOLTOFALLE

Nintendo hat uns zwar, wie auch schon in der Platin-Edition, die einarmigen Banditen im Kasino vorenthalten, aber wir bekommen gelungenen Ersatz in Form der „Voltofalle“. Dabei handelt es sich nicht um ein Glücksspiel, sondern um ein Logikrätsel, bei dem ihr lediglich an manchen Stellen ein wenig Glück braucht. Wir erklären euch anhand einer Beispiel-Partie die richtige Strategie!

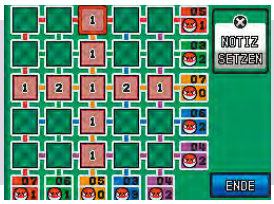
1



VOLTOFALLE 1

So sieht das Spielfeld am Anfang aus. Dann legen wir doch mal los!

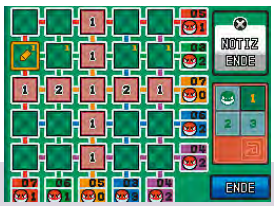
2



VOLTOFALLE 2

Alle Reihen, in denen keine Voltobals vorkommen, könnt ihr bedenkenlos komplett aufdecken. In unserem Beispiel sind das die dritte Zeile von oben und die dritte Spalte von links. Vor allem in späteren Levels kann es auch Rätsel geben, in denen überhaupt keine „Null-Voltobal-Reihen“ vorkommen.

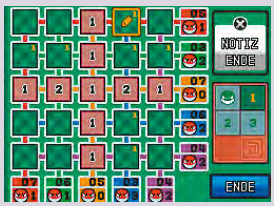
3



VOLTOFALLE 3

Alle Reihen, in denen die Summe der beiden Zahlen exakt 5 ergibt, könnt ihr durchgehend mit einer kleinen gelben 1 markieren. Denn in diesen Reihen kann unter jedem Feld nur ein Voltobal oder eine 1 liegen. Wo genau was liegt, ist uns erst mal egal – jedenfalls befinden sich in diesen Reihen keine Zweier und keine Dreier, also nichts, was wir finden müssen!

4



VOLTOFALLE 4

Wir markieren auch die vierte Spalte von links komplett mit gelben Einsen. Der Grund ist einfach: In dieser Spalte ist bereits eine 2 aufgedeckt. Auf den übrigen vier Feldern befinden sich demnach nur drei Voltobals sowie die Zahl 1 – also keine besonderen Zahlen mehr.

Als feste Regel könnt ihr euch merken:
Wenn:
(Summe aller Zahlen in der Reihe) - (Summe der bereits aufgedeckten Zahlen) = (Anzahl der noch freien Felder) - (Anzahl der Voltobals)
Dann:
Markiere alle Felder mit einer 1

Also in unserem Beispiel: 3 – 2 = 4 – 3 → Alle Felder markieren

5

VOLTOFALLE 5

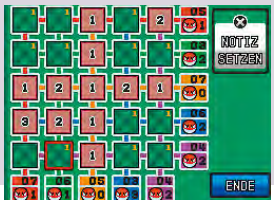
Jetzt sind wir an einem Punkt angekommen, an dem uns Logik nicht mehr weiterbringt. Wir müssen auf gut Glück herumprobieren. Von allen Feldern, die noch übrig sind, müssen wir eins aufdecken und einfach hoffen, dass kein Voltobal darunter lauert. Wir entscheiden uns für Feld 5 in der obersten Zeile, weil sich dort zwei Reihen kreuzen, in denen genau eine 2 stehen muss. Glück gehabt, wir haben tatsächlich eine 2 aufgedeckt! Zum besseren Verständnis sei aber angemerkt, dass wir hier durchaus auch hätten scheitern können. Eine gute Portion Entscheidungsfreudigkeit gehört eben zur Voltofalle dazu!

6

VOLTOFALLE 6

Nachdem wir nun die erste Zeile und die letzte Spalte, in denen sich jetzt nur noch für uns wertlose Kästchen befinden, mit den gelben Einsen markiert haben, können wir die beiden verbleibenden Felder der vierten Zeile gefahrlos aufdecken. Die Zahlen auf diesen müssen nämlich zusammen 5 ergeben – wäre unter einem von beiden ein Voltobal, könnte die Rechnung nicht mehr aufgehen.

7



VOLTOFALLE 7

Wir markieren das letzte freie Feld der zweiten Spalte: Hier ist entweder ein Voltobal oder eine 1 für uns versteckt. Kein Grund mehr, ein Risiko einzugehen.

8

VOLTOFALLE 8

Das letzte noch freie Feld muss eine 2 sein, die wir auch sofort aufdecken. Wir haben es geschafft, die Voltofalle ist gelöst! Weiter geht’s zum nächsten Level!

WARIOWARE: DO IT YOURSELF

Text | Christoph Kraus

Wir erstellen Schritt für Schritt ein Minispiel in Warios Baukasten.

IN 30 MINUTEN ZUM PERFEKTEN MIKROSPIEL

Schritt für Schritt erstellen wir ein simples, aber durchdachtes Mikrospiel. Bevor wir uns an die Arbeit machen, fassen wir zunächst alle Elemente zusammen, die unser Spielchen auszeichnen soll:

1. Es soll frei von jeglichem Schnickschnack sein: Nichts ist schlimmer als ein Grafik-Wirrwarr, wo der Spieler nicht weiß, wo er überhaupt hinschauen (und klicken) muss. **2.** Das Missionsziel muss von Anfang an klar verständlich sein. **3.** Kreativität ist gefragt: Der Spieler soll zumindest ein klein wenig schmunzeln. **4.** Gewünscht ist kein Minispiel, bei dem es egal ist, wohin man auf dem Screen drückt. Vielmehr wollen wir eine logische, rasch begreifbare Steuerungsmechanik integrieren.

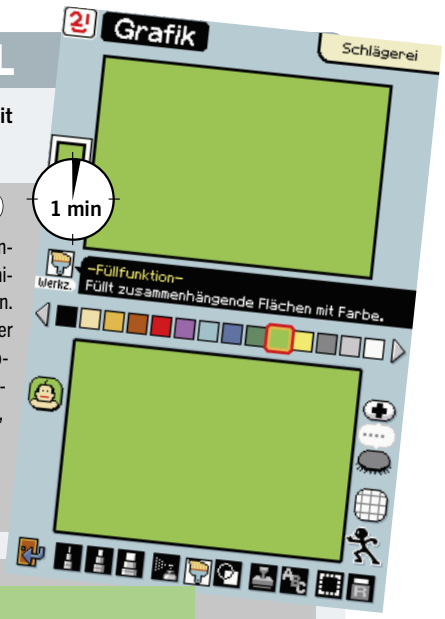
Nach unseren Überlegungen sind wir zu folgender Idee gekommen:

Das Ziel in unserem Mikrospiel „Schlägerei" soll sein, einen Gauner k.o. zu schlagen. Die Faust, die sich am unteren Bildschirmrand hin und her bewegt, wird auf Knopfdruck ins Gesicht des Gegners geschleudert. Schlägt der Spieler aber im falschen Augenblick, hat er verloren. Je nach Sieg oder Niederlage soll zudem eine Sprechblase mit dem Text „Au!" sowie verschiedene Fingerposen („Daumen hoch"/" Daumen runter") auf dem Bildschirm erscheinen.

HINTERGRUND

1 min

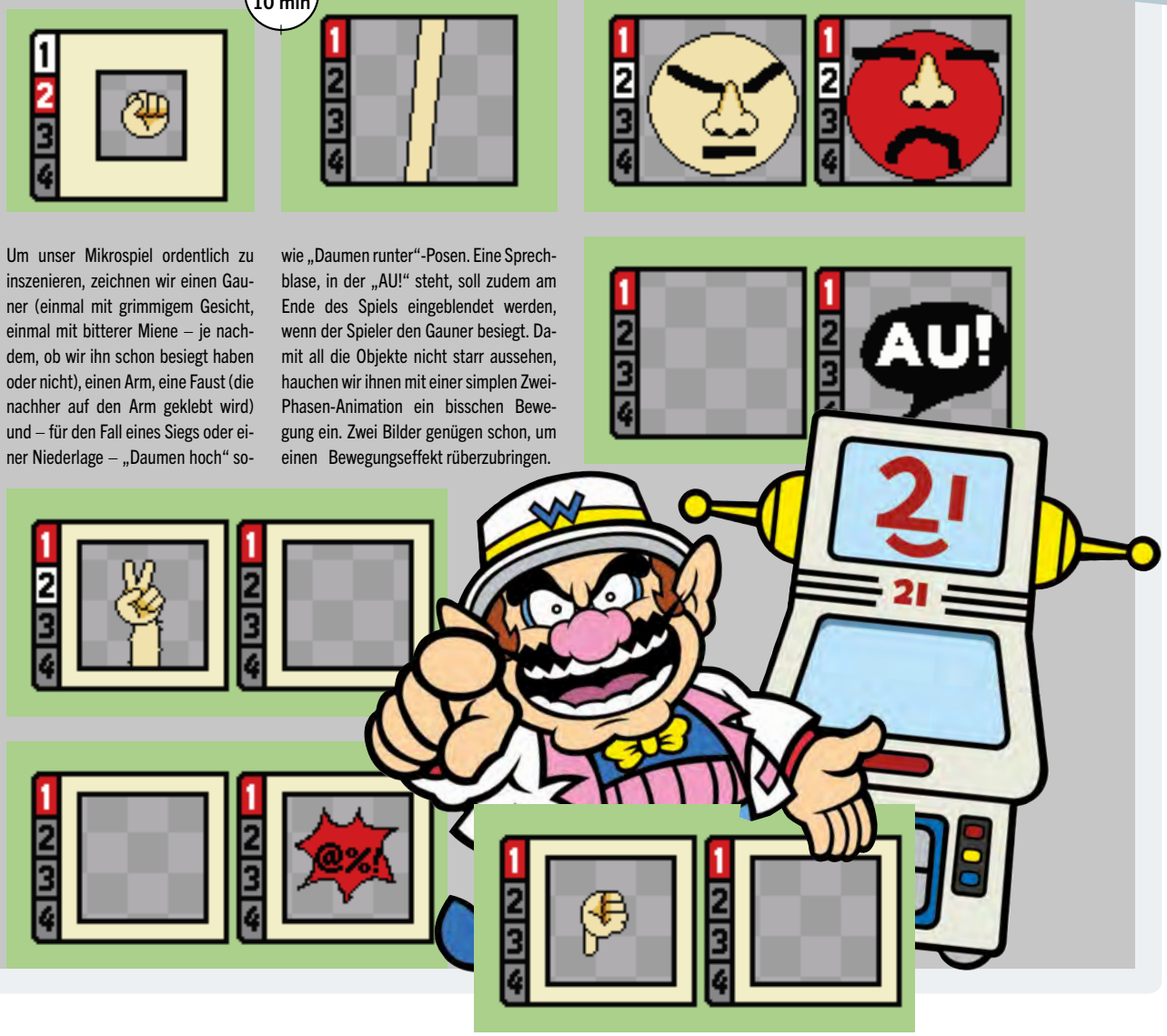
Bitte nicht wundern – die Bühne unseres Mikrospiels ist bewusst so minimalistisch wie möglich gehalten. Schließlich wollen wir den Spieler nicht mit überflüssigen Details stören. Da sich Grün deutlich von unseren anderen Objekten abhebt, wählen wir diese Farbe für den Hintergrund. So ist die Bühne in weniger als einer Minute erstellt!



DIE OBJEKTE

10 min

Um unser Mikrospiel ordentlich zu inszenieren, zeichnen wir einen Gauner (einmal mit grimmigem Gesicht, einmal mit bitterer Miene – je nachdem, ob wir ihn schon besiegt haben oder nicht), einen Arm, eine Faust (die nachher auf den Arm geklebt wird) und – für den Fall eines Siegs oder einer Niederlage – „Daumen hoch" sowie „Daumen runter"-Posen. Eine Sprechblase, in der „AU!" steht, soll zudem am Ende des Spiels eingeblendet werden, wenn der Spieler den Gauner besiegt. Damit all die Objekte nicht starr aussehen, hauchen wir ihnen mit einer simplen Zwei-Phasen-Animation ein bisschen Bewegung ein. Zwei Bilder genügen schon, um einen Bewegungseffekt rüberzubringen.



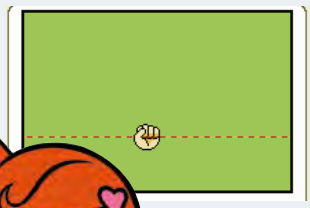
DIE PLATZIERUNG DER EINZELNEN OBJEKTE

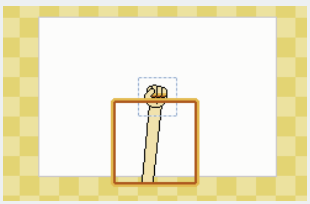
4 min

DAS START-VERHALTEN: Wir platzieren die Faust ein Stückchen unterhalb der Bildschirmmitte. An diesem Punkt soll sie bei jedem Spielstart angezeigt werden. Als Nächstes sagen wir dem Spiel, was mit der Faust geschieht: Von Beginn an (also „Bei Zeitpunkt 1-1“) soll sie innerhalb der festgelegten Zone unruhig nach links und rechts fahren und von den Rändern abprallen. Den Bewegungsbereich wählen wir bewusst schmal; so bleibt die Faust stets auf derselben Ebene.

DER ARM ALS FESTGEKLEBTES OBJEKT: Ihr fragt euch, wozu wir vorhin den Arm erstellt haben? Nichts leichter als das: Er wird mit der Option „An Objekt heften“ einfach auf die Faust geklebt. Diese Haft-Technik ist insbesondere dann nützlich, wenn man zwei kleinere Objekte zu einem riesigen verbinden möchte. Wir erinnern uns an das Ballonplatz-Minispiel, das wir zu Beginn des Spiels im Tutorial erstellt haben. Dort kam der „Objekt-Kleber“ ebenfalls zum Einsatz.

DAS GAUNER-GESICHT: Als Nächstes platzieren wir den Kopf des Ganoven auf den Bildschirm – und zwar mit grimmigem Gesicht, denn der Typ wartet ja erst noch auf seine Abreibung. Dazu wählen wir also das erste Grafikset. Wir platzieren das Objekt direkt in die Bildschirmmitte und haben somit alle Objekte, die von Beginn an auftauchen sollen, bestimmt. Jetzt kümmern wir uns um das Herzstück von **WarioWare: Do it Yourself**, die Programmierung.





EXPERTEN-TIPPS

DER RICHTIGE SCHLUSS Achtet auf einen würdigen Abschluss eures Mikrospiels! Nichts ist schlimmer als ein Spielchen, das ohne Konfettiregen, Sprechblase, Bildschirm-Erschütterung etc. endet. Nutzt nicht immer die vorgefertigten Elemente, sondern versucht, selbst erstellte Grafikobjekte am Schluss hinzuzufügen.

EXPERTEN-TIPPS

DIE PASSENDE MUSIK Haltet euch bloß nicht zu lange mit der Musik auf! Der Maestro-Assistent macht seine Aufgabe zumeist so gut, dass man auf eigene Kompositionen getrost verzichten kann.

DIE PROGRAMMIERUNG

15 min

Jetzt geht's ans Eingemachte! Die Programmierung geht zwar recht flott vonstatten … allerdings sollte man ganz genau wissen, wie man seine Befehle anordnet, welche Siegbedingungen es gibt und welche Auslöser welche Aktionen hervorrufen.

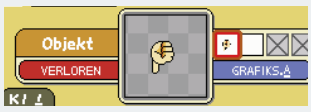
DIE SIEGBEDINGUNG: Das Spiel gilt als gewonnen, wenn der Gauner geschlagen wurde. Wir definieren also folgende Siegbedingung: „Wenn GAUNER-Schalter = AN“. Damit der entsprechende Schalter auch tatsächlich erkannt wird, bestimmen wir zusätzlich im KI-Menü des Gauners: „Bei Kollision mit HAND folgt die Aktion GAUNER-Schalter ➔ AN“.

SIEG UND NIEDERLAGE: Wir haben oben bereits bestimmt, dass sich die Faust von links nach rechts bewegt. Jetzt sagen wir dem Spiel, was passieren soll, wenn wir eine beliebige Stelle auf der Bühne antippen, während sich die Faust unterhalb des Ganoven (also „bei Überschneidung mit dem mittleren Bildschirmbereich“) befindet. In diesem Fall soll der Soundeffekt FAUSTSCHLAG erklingen, der Bühneneffekt BEBEN soll ausgelöst werden und die Hand soll direkt ins Gesicht des Widersachers springen. Drücken wir jedoch auf den Touchscreen, während sich die Hand links oder rechts befindet, gilt das Spiel als verloren, denn die Faust schlägt ja ins Leere (siehe Bild rechts).

Drückt ihr auf den Touchscreen, während sich der Arm links oder rechts befindet, gilt das Spiel als verloren. Ein Klick in der Mitte sorgt für den Sieg.

Natürlich soll der Spieler nur ein einziges Mal schlagen dürfen. Sonst könnte er mehrere Male klicken und sich so den Sieg erschummeln. Um dies auszuschließen, ergänzen wir im KI-Menü der Faust jeweils den Auslöser: „Wenn HAND-Schalter = AUS“. Der Befehl bedeutet also sinngemäß übersetzt „Wenn bereits einmal mit der HAND geschlagen wurde“.

DAS FEINTUNING: Um dem Mikrospiel das gewisse Etwas zu verleihen, möchten wir nach einem Schlag nicht nur den Soundeffekt FAUSTSCHLAG einfügen, sondern auch ein grafisches Element integrieren: eine comicartige Sprechblase, die den Knall veranschaulicht. Dazu erstellen wir zwei Grafiksets – eines bleibt komplett leer, das andere zeigt die Sprechblase. Wir platzieren nun das leere Grafikset an der Stelle, wo nachher die Sprechblase erscheinen soll. Dann fügen wir die folgendende Programmierzeile hinzu: „Wenn HAND-Schalter ➔ AN, folgt Aktion Grafikset ÄNDERN.“ So ploppt wie aus dem Nichts ein Objekt auf, wo vorher gar keines war. Diesen Trick benutzen wir ein weiteres Mal, damit der Gauner im Falle des gewonnenen Minispiels laut „AU!“ schreit. Und noch einmal, damit die Spielfigur eine zweite Hand ausstreckt und eine Siegerpose („Daumen hoch“) zeigt. Gleichzeitig soll im Falle einer Niederlage das Objekt „Daumen runter“ eingeblendet werden. Dazu verwenden wir den Befehl „Nach Niederlage ➔ Grafikset ÄNDERN“.



Herzlichen Glückwunsch! Unser Test hat funktioniert, das Mikrospiel „Schlägerei“ ist fertig. Viel Erfolg beim Nachmachen!

EXPERTEN-TIPPS

ALLES NUR GEKLAUT Euer Zeichentalent ist noch mieser als das von Wario? Dann klaut euch einfach Objekte aus anderen Spielen. Die Import-Funktion macht's möglich!

X min = erforderlicher Zeitaufwand

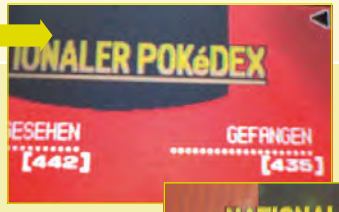
MISSION: POKÉDEX

In der letzten N-ZONE suchten wir die fleißigsten Pokémon-Sammler der Generation HeartGold & SoulSilver – und wir fanden sie! Es galt, bis zum Stichtag 29. April 2010 (23:59 Uhr) möglichst viele Monster zu fangen. Und hier sind die Besten:

PLATZ 5

Jens Zimmermann mit 435 gefangenen Pokémon

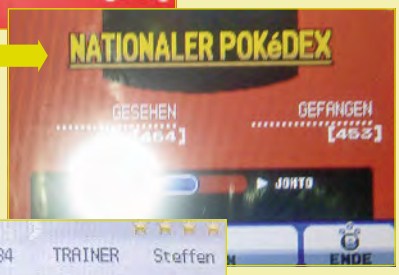
Jens gibt offenbar keine Ruhe, ehe er ein gesehenes Pokémon selbst gefangen hat. Denn sein Pokédex verrät: 98,4 Prozent aller gesehenen Monster kann er sein Eigen nennen. Diese Erfolgsbilanz muss ihm erst mal jemand nachmachen. Glückwunsch zum fünften Rang!



PLATZ 4

Christopher Neumann mit 453 gefangenen Pokémon

Der Viertplatzierte besitzt 453 Pokémon und es gibt nur elf Pokémon, die Jens zwar gesehen, aber noch nicht selbst gefangen hat. Das entspricht einer sensationellen Fangquote von 97,6 Prozent. Aber trotzdem hat es leider nicht zum Sieg gereicht. Wer hat noch mehr Pokémon gesammelt?



PLATZ 3

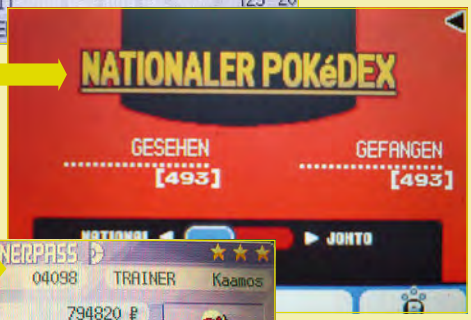
Steffen Sattler mit 491 gefangenen Pokémon

Bei Steffen beeindruckt uns die enorme Spielzeit: 129 Stunden hat er mit der neuesten Pokémon-Generation verbracht. Eine hohe Zahl, wenn man bedenkt, dass er kaum einen Monat dafür Zeit hatte! Allerdings fehlen ihm noch zwei Monster, vermutlich seltene Event-Pokémon.

PLATZ 2

Tobias Blume mit 493 gefangenen Pokémon

Gleich zwei N-ZONE-Leser schaffen das unglaubliche Kunststück, den Pokédex zu komplettieren. Tobias Blume war etwas langsamer als Christopher Rothaufe, für ihn hat es „nur" zum zweiten Platz gereicht. Der Hauptpreis – ein seltenes Celebi – geht also an …



PLATZ 1

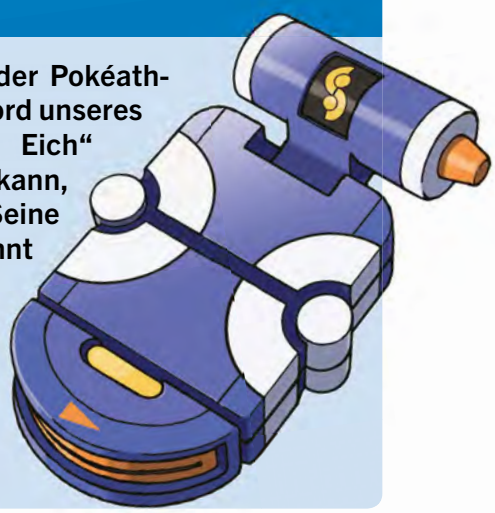
Christopher Rothaufe mit 493 gefangenen Pokémon

Christopher „Kaamos" Rothaufe! schreibt uns dazu: „Das Vervollständigen war nur mit guten Tauschmöglichkeiten, viel Zucht und einigen Besuchen der Top Vier so schnell zu schaffen. Celebi zum Beispiel besitze ich im Moment nicht, sondern habe es nur für den Eintrag kurz ertauscht." – Als Hauptpreis schenken wir Christopher das Celebi jetzt endlich zum Selber-Behalten. Und gleich folgt der nächste Auftrag, die Mission: Pokéatholon!

MISSION: POKÉATHLON

Wir suchen die besten Highscore-Jäger in der Pokéathlon-Disziplin Ziegelbrechen. Es gilt, den Rekord unseres Redaktions-Experten Stephan „Professor Eich" Gerner zu brechen. Wer den nicht schlagen kann, braucht es gar nicht erst zu probieren! :-) Seine derzeitige Bestleistung sind 119 Ziegel – könnt ihr das toppen?

Für den Punktbesten, der ihn schlägt, trennt sich Stephan von einem japanischen Event-Jirachi. Das ist nicht nur selten, sondern hat zudem den netten Nebeneffekt, dass es die Pokéwalker-Route „Himmelsrand" freischaltet – also in doppelter Hinsicht etwas Besonderes!
Zur Teilnahme schickt uns euer Spielergebnis bis 27. Mai 2010 an redaktion@n-zone.de (Betreff „Pokéathlon").



N-ZONE WETTET, DASS …?

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Na, so was: Kein einziger Leser konnte ein Kaufhaus ausfindig machen, in dem immer noch GameCube- und Game-Boy-Advance-Spiele verkauft werden. Somit haben die N-ZONE-Leser die (zugegebenermaßen recht knifflige) Wette aus der letzten Ausgabe verloren. Für das aktuelle Heft haben wir den Schwierigkeitsgrad auch etwas zurückgeschraubt – aber überzeugt euch selbst davon!

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Tja, selbst schuld: Da kein Leser die drei Aufgaben aus der letzten Ausgabe erfüllte, muss Christoph sich auch nicht beim Spielen eines beliebigen **Mega Man**-Teils filmen lassen. Glück gehabt!

DIE AKTUELLE WETTE:

Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. Ihr schickt uns ein heiteres Foto, auf dem ihr zu sehen seid – und ihr tragt ein T-Shirt, das irgendetwas mit Games zu tun hat!
2. Man erkennt, dass ihr auf dem Bild gerade Wii spielt – wohlgemerkt auf einem tragbaren Fernseher im Freien!
3. Im Hintergrund grillt jemand oder hält ein Stück Gegrilltes hoch.

Falls sich Christoph irrt und drei Leser die oben genannten Ziele schaffen, verpflichtet er sich, zehn **WarioWare**-Minispiele zu kreieren und sie auf www.n-zone.de vorzustellen. Dass er nicht gerade der beste Zeichner ist, dürfte inzwischen jedem bekannt sein!

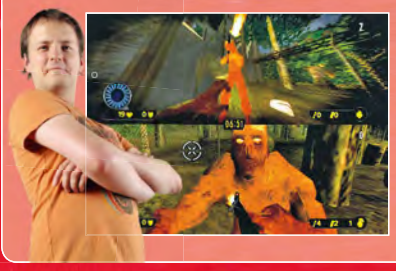
DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 27. Mai 2010 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DIE WiiM 2010: ZEIGT MIESEN SPIELEN DIE ROTE KARTE!

Während sich der Rest der Welt auf das größte Fußball-Event des Jahres vorbereitet, veranstaltet die N-ZONE ihre eigene „WiiM". Gesucht sind die schlechtesten Wii-Spiele, die ihr jemals gezockt habt!

Jeder von euch kennt vermutlich die Situation: Man hat sich für einen dicken Batzen Geld ein vermeintliches gutes Game gekauft – doch schon die ersten Spielminuten machen deutlich: Hier wurde an allen Ecken und Enden geschlampt. Schickt uns daher bis 27. Mai an redaktion@n-zone.de (Betreff: WiiM 2010) eure ehrlichen Meinungen über die miesesten Wii-Spiele und fügt unbedingt ein Foto bei, auf dem ihr das Spiel in der Hand haltet.



Sebastian: Mein größter Wii-Flop war **Far Cry Vengeance** – miese Steuerung, miese Grafik, miese Sprachausgabe. Kurz und knapp: Das Spiel erreicht nicht mal Kreisklasse-Niveau. Gut, dass ich das Spiel in der Redaktion ausprobieren konnte und nicht 60 Euro dafür löhnen musste!

Thomas: Ich erinnere mich, wie heiß ich zum Wii-Launch auf **GT Pro Series** war. Und ich weiß noch genau, wie schockiert ich nach nur wenigen Sekunden Spielzeit war: So sehen also Rennspiele auf der neuen Nintendo-Hardware aus? Und so mies funktioniert das Fahren mit Bewegungssteuerung? Zum Glück waren meine Befürchtungen unberechtigt und mit **Mario Kart** oder **Excite Truck** erschienen noch hochwertige Genrevertreter, die im Gegensatz zu **GT Pro Series** jeden Cent wert sind!

Christoph: Die Steuerung mit dem Wii-Zeiger hat den bisherigen **Wer wird Millionär?**-Konsolenversionen etwas voraus. Das war's dann aber auch schon mit nennenswerten Stärken. Sich ständig wiederholende Fragen, ein nerviger Moderator, der dümmlich umgesetzte Telefonjoker (ihr haltet euch die Wii-FB ans Ohr, der Ton kommt aus dem Lautsprecher) und die extrem lustlose Präsentation kennzeichnen diesen Wii-Totalausfall. Ach so, die Gewinnstufe 250.000 Euro (wie sie im Spiel genannt wird) gibt's in Wirklichkeit nicht. Glückwunsch, liebe Entwickler … zu null Euro Gewinnsumme!

LESERZITATE

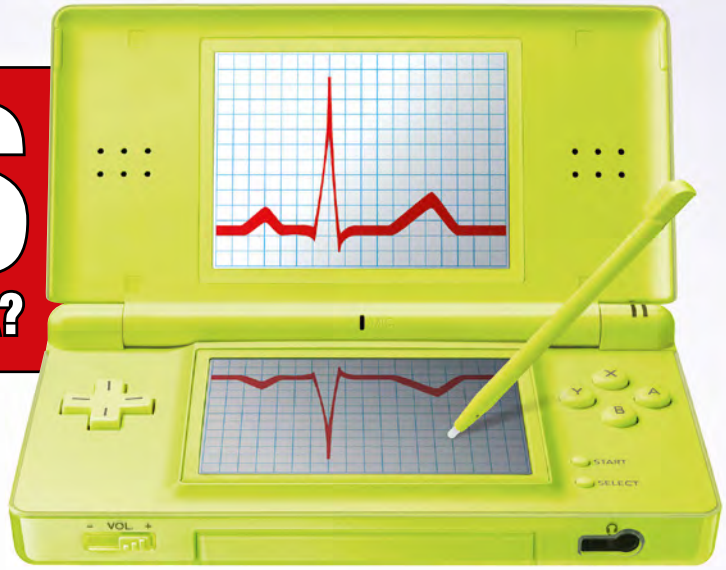
Sehr geehrte Leserschaft der N-ZONE, in der Ausgabe 05/2010 auf Seite 90 lese ich: „Es gibt viele Nintendo-Fans in Deutschland, aber diese hier sind so richtig verrückt!“ Hierzu stellen wir fest, dass es sich beim Zweitplatzierten Norbert W. nicht um einen Deutschen, sondern um einen Bürger unseres Nachbarlandes Österreich handelt. Dazu wird er als „begnadeter Fotograf“ bezeichnet, doch der Zusatz „natürlich Spaß!“ rettet die Redaktion in letzter Sekunde vor der Klage der öffentlichen Diffamierung. Als Ausgleich für diesen astronomischen Fauxpas fordere ich viele Spiele seiner Wahl für Norbert W. und eine Digicam für bessere Fotos! Hochachtungsvoll mit einer Prise Spaß im Bauch
DER BOB

Ich bezweifle, dass der 3DS schon im Oktober kommt (wie mancher vermeintliche Branchenkenner behauptet, Anm. d. Red.). Ich würde mich zwar darüber freuen, aber Nintendo hat doch eben erst den DSi XL veröffentlicht. Wie verarscht käme ich mir denn als Kunde vor, wenn jetzt SCHON WIEDER ein neuer DS rauskäme? Ich meine, mir persönlich ist es egal, ich sammle Nintendo-Konsolen – also immer her damit! Aber objektiv gesehen kann ich mir nicht vorstellen, dass das Teil schon so früh kommt.
PERFECT-DARK1982

Erinnert ihr euch an den Game Boy micro? Der ist im Prinzip das Gleiche. Du kannst den DSi XL nicht als neues Handheld sehen, sondern musst ihn als Update betrachten. Nintendo bietet verschiedene Versionen des DS an, so ist für jeden was dabei. Das hat ja nur den Zweck, verschiedene Käuferschichten zu erschließen. Ich habe mir nur den Ur-DS gekauft und danach noch den DS Lite, damit bin ich vollkommen zufrieden. Ich kann nicht verstehen, wie sich einige Leute immer alle Versionen kaufen und am Ende motzen, dass eine neue kommt.
BOB-OMB

Ich habe die Lust am Nintendo DS verloren. Das Gerät ist nicht nur technisch eine absolute Niete, auch die Spielepreise sind viel zu hoch. Zum Vergleich: Das Remake von **Rayman 2** kostete bei der Markteinführung des DS satte 40 Euro, jetzt wird es für weniger als fünf Euro im App-Store von Apple angeboten. So ein Schmarrn!
JENS BANZER

DS IM KOMA?



LIEGT DER DS IM KOMA?

Hallo, N-ZONE!
Woran merkt man, dass sich eine Spielkonsole langsam, aber sicher ihrem Ende nähert? Zum Glück funktioniert mein DS zwar nach wie vor tadellos, aber ich habe einige Entdeckungen in den Geschäften in meiner Nähe gemacht, die ich gerne mit euch teilen möchte.
Und zwar sind ständig dieselben Spiele in den Regalreihen platziert. Neuheiten wie **Professor Layton** oder **Pokémon HeartGold** rücken kaum nach. Auch die Plakate, die in vielen Games-Shops aufgehängt sind, bewerben immer wieder dieselben altbekannten Titel: **Laufrhythmus**, **Gehirn-Jogging**, **English Training** und **New Super Mario Bros.** (den ersten Teil für DS meine ich) sind doch schon uralt. Zudem scheint es mir so, als würden DS-Spiele immer billiger. Entwickeln manche Hersteller schon mit dem Gedanken im Hinterkopf, dass ihre Produkte schon ab dem ersten Verkaufstag auf dem 12,99-Euro-Ramschtisch landen und erst gar nicht mehr zum Vollpreis erscheinen? Und was tut Nintendo selbst? (Fast) nichts! Worauf soll ich mich denn als DS-Besitzer freuen? Auf **Golden Sun DS**, das erst im Herbst oder an Weihnachten auf den Markt kommt? Es wird Zeit, dass der Nintendo 3DS erscheint … oder der DS wieder aus dem Koma geholt wird!
MARCUS FÖRTSCH

N-ZONE: Dass der DS im Koma liegt, können wir zwar nicht ganz unterschreiben – schließlich erscheinen immer noch regelmäßig gute Spiele wie Sonic & Sega All-Stars Racing oder Dementium 2 –, aber wir stimmen dir zu: Die Glanzzeit, in der Monat für Monat eine Handvoll guter Games veröffentlicht wurde, scheint vorbei zu sein. Bei der Recherche für die N-ZONE-Terminrubrik müssen wir oft herzhaft lachen, wenn wir (auf Gelegenheitsspieler abzielende) Spiele wie Brico Party: Werde Heimwerker-König oder K11: Kommissare im Einsatz eintragen. Aktuelle Verkaufszahlen belegen übrigens, dass fast nur Nintendo-eigene Titel gefragt sind. Drittherstellerprodukte laufen eher schlecht als recht.

EINE FRAGE DER HALTUNG

Hi, Redaktion!
Ich hätte da eine Frage zu einer meiner Lieblingsspieleserien: An welchem Arm befindet sich der Beam von Samus Aran? Auf der Spielehülle von **Metroid Prime Hunters** befindet sich die Waffe rechts. Bei **Metroid Prime Hunters: First Hunt** (der Demo, die dem Nintendo DS beim Verkaufsstart beilag, Anm. d. Red.) ist die Waffe dagegen am linken Arm. Und auch auf vielen anderen Bildern ist am rechten Arm die Waffe. Warum ist das so?

N-ZONE: Du bist aber aufmerksam! Wir haben für dich in Nintendos Pressedatenbank recherchiert und sind dem Problem auf den Grund gegangen: Es ist so, dass Samus' einzig wahrer Waffenarm der rechte ist. Bei der Gestaltung des Verpackungsmotivs von Metroid Prime Hunters: First Hunt spiegelte offenbar ein Grafiker das Bild – eben weil sich auch Samus selbst im Visier des Helmes spiegelt. Da hat einer mitgedacht!

Meine zweite Frage dreht sich um den Nintendo DS: Ich besitze schon seit einiger Zeit den DS Lite. Lohnt sich die Anschaffung des DSi überhaupt noch? Es wurde ja erst kürzlich der Nintendo 3DS angekündigt.

N-ZONE: Ob sich der Kauf jetzt noch lohnt, hängt von deinem Nutzungsverhalten ab. Wenn dich so mancher herunterladbare DSiWare-Titel interessiert, kommst du um die Anschaffung des DSi nicht herum. Denn Spiele wie Dark Void Zero, Mario vs. Donkey Kong: March of the Minis oder Flipnote Studio gibt es nur als Download, nicht als herkömmliches Spiel. Auch die Kamera- und Musikfunktion ist ausschließlich mit dem DSi möglich. Man sollte aber damit rechnen, dass der 3DS spätestens im Frühjahr 2011 in Europa ausgeliefert wird. Wenn du noch so lange warten kannst, würden

wir dir raten, das Geld zu sparen. So kannst du dir vielleicht zum Nintendo-3DS-Verkaufsstart das eine oder andere zusätzliche Spiel gönnen.

Das war es eigentlich schon. Vielen Dank fürs Lesen!

JULIEN KETTLER

Julien Kettler hat gut aufgepasst: Er entdeckte einen vermeintlichen Fehler auf dem Cover von **Metroid Prime Hunters**. Doch die genaue Betrachtung lehrt: Es ging alles mit rechten Dingen zu!

FRAGEN ÜBER FRAGEN

Hi, N-ZONE!

Kann es sein, dass eure letzten drei Ausgaben etwas zu klein geworden sind? Beim „Ins-Regal-Stellen" ist mir das aufgefallen.

N-ZONE: Stimmt. Im Zuge der Umstellung aller Hefte aus unserem Verlag auf das internationale Magazinformat (230 x 300 mm) ist auch die N-ZONE etwas kompakter geworden. Doch unsere eifrigen Layouter haben die Sache so hinbekommen, dass die Text- und Bilderfülle unverändert bleibt. Also keine Sorge, dir entgehen keine Infos!

Und noch eine Frage: Wenn man bei **Zelda: Spirit Tracks** zum Schwarzen Brett geht, kann man dort etwas über Duelle lesen. Was hat es damit auf sich? Denn ich finde nichts zu Duellen.

N-ZONE: Du meinst vermutlich die Mehrspieler-Duelle, die du vor dem Spielstart auswählen kannst. Wenn du jemanden kennst, der auch einen DS besitzt, muss dieser die Funktion „Download-Spiel" im DS-Hauptmenü auswählen – du klickst dann bei Zelda: Spirit Tracks auf „Duell" und schon liefert ihr euch eine Schlacht um den besten Jäger und Sammler. Es kommt nun darauf an, wer innerhalb der festgelegten Zeit die meisten Symbole einsammelt. Wir hatten zwar einigen Spaß mit dem Duellmodus, finden das Hauptabenteuer aber deutlich spannender.

Außerdem: Was ist das für ein merkwürdiger Mario-Planet bei **Super Mario Galaxy 2**, der durchs Universum fliegt?

N-ZONE: Überraschung! Es handelt sich nicht um einen regulären Planeten, sondern um ein Raumschiff – aber ein ziemlich schräges. Damit steuern Mario und seine Crew alle Welten an. Im ersten Super Mario Galaxy gab es übrigens einen Planeten, der einem Yoshi nachempfunden war. Doch diesmal wollten uns die Entwickler überraschen. Das ist ihnen geglückt!

Bei **Pokémon HeartGold & SoulSilver** finde ich in der Wohnungs-Villa in Prismania City keinen Game Boy Player (Anm. d. Red.: Alexander bezieht sich auf eine Angabe aus dem zweiten Teil unserer Komplettlösung). Wo ist er?

N-ZONE: Wir haben die Frage an unseren Pokémon-Experten Stephan weitergegeben. Er verrät: „Du brauchst erst einmal alle 16 Orden, vorher kannst du das Gerät nicht abstauben. Nach Abschluss der Hauptstory besuchst du in der besagten Villa das Büro von Game Freak. Dort wird dir dann der Sound Designer den Game Boy Player aushändigen. Damit kann man die Hintergrundmusik auf das Original-Gepiepse aus Gold und Silber umstellen. Es handelt sich also um ein Gimmick für Leute, die es gern nostalgisch mögen."

Genug der Fragen, hier kommt eine Antwort: In der letzten Ausgabe fragte jemand nach der Betriebszeit des Pokéwalkers. Also in der Anleitung steht, dass er bei einer Betriebszeit von einer halben Stunde pro Tag und maximal 10.000 Schritten vier Monate hält. Und die Daten bleiben auch gespeichert.

ALEXANDER MÄKEL

NOCH EIN JOYSTICK HERO

Hi, werte N-ZONE-Redaktion!

Ich finde es übertrieben, dass es bei **Super Mario Galaxy 2** so viele Power-ups gibt. Da wird man jedes Einzelne wohl nicht häufiger als zweimal sehen. Yoshi zähle ich dabei als vier verschiedene Power-ups, je nach Eigenschaft. Zudem ist das Spiel NOCH linearer als der Vorgänger! Aber mal sehen, was die E3 noch bereithält. Ich hoffe sehr auf ein **F-Zero** oder **Mario Party**.

N-ZONE: Wir stimmen dir zu, dass die Linearität bei Super Mario Galaxy 2 einerseits bedenklich ist – man stelle sich vor, dass es plötzlich keine Herausforderung mehr darstellt, einen Powerstern zu ergattern. Andererseits: Schon das erste Super Mario Bros. auf dem NES war linear bis zum Abwinken: Jeder Spieler wusste, dass man nur von links nach rechts laufen muss – und trotzdem war der Spaßfaktor immens hoch! Es ist also an den Leveldesigern, so viel Abwechslung und Spannung in die Galaxien zu packen, dass wir uns als Spieler nicht unter-, sondern gefordert gefühlen.

Dann etwas anderes: Die Sache mit den Joystick Heroes ist zwar schon vorbei, aber ich will trotzdem noch ein paar Dinge nachreichen, die mir erst im Nachhinein eingefallen sind: So habe ich beispielsweise den Regenbogen-Boulevard von **Mario Kart Wii** gespielt – aber achtet auf meine Wii-Fernbedienung. Sie liegt nicht im Lenkrad, sondern in der **Guitar Hero**-Gitarre!

JAKOB D.

N-ZONE: Total verrückt! Du spielst Super Smash Bros. Brawl bestimmt auch mit dem Wii-Zapper oder Mega Man 10 mit dem Balance Board …

Verrückt: Jakob braucht zum Zocken von **Mario Kart Wii** weder Nunchuk noch Wii-Wheel: Er spielt mit der Wii-Gitarre!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN:
Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

JEDES JAHR POKÉMON?

Wie viele Ableger der Nintendo-Hits dürfen erscheinen, ohne dass sich die Marke abnutzt?

Christoph: Ich habe nachgezählt – im letzten Jahr erschienen vier Spiele mit Mario in der Hauptrolle (**Mario & Sonic** für Wii und DS, **New Super Mario Bros. Wii** und **Mario & Luigi**). 2005 waren es sogar zehn! Da provoziere ich dich ganz gezielt: Juckt es dich überhaupt noch, wenn Nintendo ein weiteres Klempnerspiel ankündigt?

Thomas: Und ob, denn **Mario**-Spiele – insbesondere die Jump & Runs wie **Galaxy** oder **New Super Mario Bros.** – stehen für mich nach wie vor für kurzweiliges Gameplay nahe der Perfektion. Und genau diese „großen" **Mario**-Spiele sind es, die auch von den Massen gekauft werden – Jahr für Jahr, und das schon seit einer Ewigkeit. Sportspiele wie **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** oder die **Mario & Luigi**-Rollenspiele bieten ebenfalls gute Unterhaltung, was mittlerweile auch bei den Spielern angekommen ist. Natürlich gab's auch (zum Glück seltene) unrühmliche Ausnahmen wie den schlechten Flipper **Super Mario Ball** oder das schwache **Mario Party Advance**, aber dennoch sehe ich Mario als Gütesiegel für ein tolles Spiel, egal für welches Genre.

Christoph: Aber inwiefern hältst du es für vertretbar, dass Nintendo kurz nach der europäischen Veröffentlichung von **Pokémon HeartGold & SoulSilver** schon wieder neue Editionen angekündigt hat, nämlich **Black & White**? Die haben sich offenbar ein Vorbild an den Serien **FIFA**, **Call of Duty** und **Need for Speed** genommen, die jedes Jahr neu aufgelegt werden. Als Spieler mache ich die jährlichen Updates ein paarmal mit, doch irgendwann bin ich es leid, ständig Games ohne Innovationen vorgesetzt zu bekommen.

Thomas: Letztendlich ist es das, was die Masse an Spielern will. Nicht mehr und nicht weniger. Nintendo wäre schön blöd, sich dies nicht zunutze zu machen. Klar wollen wir Spieler am liebsten Innovationen. Doch wenn ich mich recht entsinne, machst du dieses jährliche Update-Spiel im Falle der **Pokémon** schon seit Jahren mit, oder etwa nicht? Und ich selbst bin auch nicht besser: **Call of Duty** erfindet das Ego-Shooter-Genre nicht jedes Jahr neu, dennoch hole ich mir jährlich die neueste Version. Ist es nicht oftmals auch so, dass man sich eine höhere Frequenz bei einigen Spiele-Serien wünscht, beispielsweise bei **Zelda**?

Christoph: Nö, im Gegenteil. Lieber nehme ich mir die Zeit, um **A Link to the Past** oder **Twilight Princess** zum drölfzigsten Mal durchzuspielen, als eine uninspirierte Neuentwicklung wie **Link's Crossbow Training** oder – wie im Falle der **Pokémon**-Reihe – **Mystery Dungeon 3** zu zocken. Stell dir vor, du wärst Marketing-Boss bei Nintendo und könntest dir aussuchen, entweder deine Serien mit vielen Spin-offs auszumergeln und ein Jahr lang richtig Cash zu machen ODER deine Marken zu pflegen, wenige neue Teile zu produzieren und dafür ein bisschen weniger Geld einzunehmen, aber jahrelang von der Beliebtheit deiner Serie zu profitieren? Na, was wählst du?

Thomas: Einen Mittelweg, der weder der Marke noch dem Umsatz schadet! **Link's Crossbow Training** und **Mystery Dungeon** sind gute Beispiele dafür, dass es auch weniger vollwertige Spin-offs gibt. Doch du glaubst nicht im Ernst, dass Nintendo deswegen ein **Pokémon Gold & Silber** oder **Zelda** weniger verkauft hat? Ich denke, dass Spin-offs der Marke nicht schaden, solange die Hauptspiele einer Reihe nicht darunter leiden. Dafür haben extreme Fans eben noch mehr von ihrer Lieblingsserie. Und der Rest weiß genau, welche Spiele taugen und welche weniger.

Christoph: Wobei wir abschließend immer noch nicht geklärt haben, wie viele vollwertige **Pokémon**-Episoden auf wie viele Ableger kommen dürfen. Ist es legitim, wenn pro Jahr ein vollwertiges Rollenspiel erscheint und gleichzeitig fünf Spin-offs?

Thomas: Die Faustformel lautet: Gute Spiele sind immer erlaubt!

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus das aktuelle N-ZONE-Pokémon-Sonderheft oder den brandneuen Zelda-Manga für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

+

Das aktuelle N-ZONE-Sonderheft **Pokémon**

ODER

Der spannende **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Mini-Abo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es das aktuelle Pokémon-Sonderheft der N-ZONE oder den **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** gratis.

abo.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002 (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Ausland € 51,50/12 Ausg.; Österreich € 47,-/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **N-ZONE-Sonderheft 01/09 Pokémon**
(Prämien-Nr.: 70132234)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time**
(Prämien-Nr.: 1094437)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

694288

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: exklusiver Kleinkram und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans, vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Boom Blox Smash Party**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo versuchen. Dieses enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa der allseits beliebte **Zelda**-Manga oder das N-ZONE-Pokémon-Sonderheft. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist! Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Leser-werben-Leser-Abo auf Seite 65 und für das Mini-Abo auf Seite 95 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf **abo.n-zone.de**.

Premium-Archiv

N-ZONE Premium verpasst?
So könnt ihr sie nachbestellen!

Coole Poster, Sticker und Pappaufsteller … In den N-ZONE-Premium-Paketen stecken mehr starke Unique Items als in einem durchschnittlichen **Zelda**-Inventar. Falls ihr eines der exklusiven Meisterwerke verpasst habt und diese Lücke füllen wollt: Auf **shop.n-zone.de** könnt ihr euch eines der letzten Exemplare nach Hause bestellen. Allerdings nur, solange der Vorrat reicht.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter **www.n-zone.de** eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 11/10
Top-Themen: **Pokémon, Yu-Gi-Oh! 5 D's** u. v. m.!
Auch als Premium-Variante erhältlich!

play³ 06/10
Blur, Prince of Persia: Die vergessene Zeit, FEAR 3, Kane & Lynch 2, Skate 3, GTA Episode from Liberty City u. v. m.

X3 06/10
Top-Themen: **Alpha Protocol, Blur, Gears of War 3, Alan Wake, Splinter Cell: Conviction, Fable 3, Halo Reach** u. v. m.

Games Aktuell 06/10
Top-Themen: **Guitar Hero 6, Red Dead Redemption, Alan Wake, UFC Undisputed, Call of Duty: Black Ops** u. v. m.

Für Gitarrenhelden

www.playdrei.de

AUSGABE 07/2010
AB 16.06.10 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

SUPER MARIO GALAXY 2

Ergänzend zum Test in der aktuellen N-ZONE liefern wir euch im nächsten Heft eine Analyse zu dem neuesten Mario-Meisterwerk sowie hilfreiche Tipps & Tricks!

POKÉPARK

Und noch mehr Sammelmonsterchen: Wir berichten über das erste **Pokémon**-Action-Adventure für die Wii, das sich in Japan bereits größter Beliebtheit erfreut.

LEGO HARRY POTTER

Wir nehmen das erste Lego-Spiel mit dem Zauberlehrling unter die Lupe.

NOCH GEHEIM!

Mehr dürfen wir nicht verraten: Einer der coolsten Wii-Charaktere kehrt zurück!

AUSSERDEM:

Pokémon-Fans, aufgepasst: Das **HeartGold**/**SoulSilver**-Sonderheft unseres Schwester-Magazins Kids Zone bietet alles, was der Sammelfan begehrt! Neben einem riesigen Test findet ihr darin auch eine hilfreiche Komplettlösung sowie Infos zu den interessantesten Konkurrenten der **Pokémon**-Spiele!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Thorsten Küchler, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Viktor Eippert, Christina Kalka, Anne Schmiedl, Christoph Schuster
Freie Mitarbeiter Christian Schönlein, Stephan Gerner

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Heidi Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion David Martin, Maik Koch
Entwicklung Markus Wollny, Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 6151 5002-100, Fax: +49 6151 5002-101
E-Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010

Abonnement

Deutschland:
Post: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg
E-Mail: computec@dpv.de
Telefon: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*;
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr;
*(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz);

Österreich:
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E-Mail: computec@abo-service.at
Telefon: 0820-00 12 80
Fax: 0820-00 10 86
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr;

Schweiz/Rest der Welt:
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch
Telefon: 0041 (0)41-329 22 48
Fax: 0041 (0)41-329 22 04
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr;

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Abonnement € 39,50
Österreich: Abonnement € 47,-
Ausland: Abonnement € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM

Sonderheft KidsZone Pokémon HeartGold & SoulSilver

Für alle Pokémon-Fans ein absoluter Pflichtkauf!

52 Seiten +++ alle Infos zu Pokémon Goldene Edition HeartGold & Pokémon Silberne Edition SoulSilver +++ 6 Seiten Test +++ 6 Seiten Komplettlösung +++ 250 Profi-Tipps +++ Pokémon-Zeitleiste +++ Specials zu den besten Trainern und den Pokémon-Rekorden +++ 4 Poster +++ cooles DS-Zubehör

Nintendo
THE LEGEND OF ZELDA
Spirit Tracks
Deine Fahrkarte ins Abenteuer.
Einsteigen, bitte! Link ist zurück.
Mit dem neuen Zelda Abenteuer gibt's kein Halten mehr. Zeige gruseligen Totentaranteln, wer die Mütze aufhat und besiege mächtige Bossgegner wie beispielsweise eine gigantische Kröte. Und weil das Abenteuer so groß ist, kannst du es mit einer Lok erkunden. Beweise beim Lenken Entschlossenheit und Köpfchen. Sollte es mal ganz eng werden, dann hilft dir das mysteriöse Phantom. Und warum? Das musst du schon selber herausfinden. Mach deinen Gegnern Dampf und erlebe ein neues großes Zelda-Abenteuer mit faszinierender neuen Features.
NINTENDO DS
USK 6
THE LEGEND OF ZELDA
Spirit Tracks